

GENERATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

ELISEZ LES 4 D'OR

fnac

GENERATION 4!

TURRICAN 2

CADEAU!

UN JEU D'INFOGRAPHES GRATUIT
DANS CE NUMERO
(voir page 7)

TESTS:

DISCS
WRATH OF THE
DEMON
GREAT COURTS 2
ELVIRA
KING'S QUEST V
CARTHAGE

29 - Janvier 91

M 4681 - 25 - 25 00 F

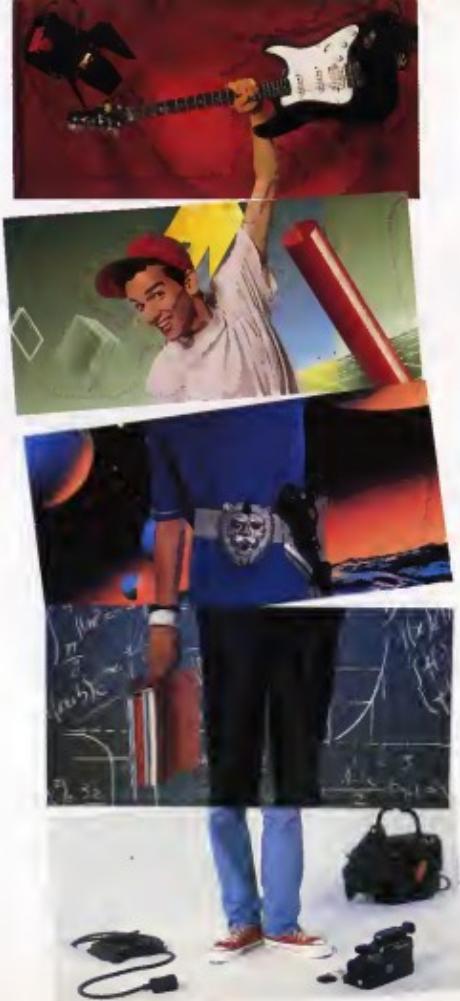


CONSOLES: 17 pages de news...

DEMENT: LA TURBO-EXPRESS

GENIAL: LA SUPER-FAMICOM

CADAVER: le niveau 2 - INTERVIEWS: BILAL, MOORCOCK



Robert de Hennin

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite, une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont aïl ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passeraelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer?

Pour tout renseignement, taper 3614 Code Commodore.

C
Commodore

SOMMAIRE

LES QUATRE D'OR	8 à 15
3615 GEN4	22 - 23
	24
AVENTURIER FOU	122 à 126
BD: DIABOLO	138 à 141
BIDOUILLEUR MALADE	18 - 19
CONCOURS KICK OFF 2	34
EDITO / OURS	5
EN BREF	90 à 94
HIGH TECH	16 - 17
INDEX TESTS / INDEX PUB	6
NEWS	30 à 32
OXYGEN	143 à 162
PETITES ANNONCES	99 à 101
PREVIEWS	129 à 137
SUPER FAMICOM	96 à 98
TESTS	36 à 88
TESTS CONSOLES	98 - 104 à 120
TURBO EXPRESS	102

INDEX DES TESTS

BATTLETECH 2	60 - 61
BUILDERLAND	58
CARTHAGE	76 - 77
CAR-YUP	80 - 81
CHIP'S CHALLENGE	70
COVERT ACTION	72
DISCS	66 - 67
ELVIRA	86 - 87
EMPIRE GALACTIQUE	74
EXTERMINATOR	82
GREAT COURTS 2	54 - 55
HARD NOVA	38
JUPITER'S MASTERDRIVE	64
KING'S QUEST V	44 - 45
	46 - 47
METAL MASTERS	68
MOON BASE	40
NARC	84 - 85
NINJA REMIX	88
RIDER'S OF ROHAN	62
ROBOCOP 2	78
SAVAGE EMPIRE	50 - 51
SPINDIZZY WORLDS	36 - 37
WRATH OF THE DEMON	56 - 57

THE DISC COMPANY, éditeur de logiciels, recherche pour son département d'édition de logiciels ludiques, un **CHEF DE PRODUIT** - Responsable de développement pour ordinateurs et consoles 16 bits.

PROFIL • Bilingue anglais

- Connaissances techniques exigées
 - Connaissances des langages C et Assembleur
 - Bonne connaissance du marché européen du logiciel de loisir
 - 3 à 4 années d'expérience.

Contacter Thomas ORMOND au 49.10.99.95
ou envoyer d'urgence C.V. chez:

The Disc Company
60, rue Marcel Dassault
92100 BOULOGNE



THE DISC COMPANY

INFOGRAPHIES & GÉNÉRATION 4

vous offrent un jeu



A VOUS DE CHOISIR



PHOENIX



GRATUIT

BON POUR UN JEU INFOGRAPHIES
Prénom :

480

Name :
Adress :
Date : _____

Height: 200

- CAPTAIN BROWN
ACTION SERVICE
WANTED
HOSTAGES
MACADAM BUMPER
TURBOF EX
MORNING
TNT.

NOT AMIGA
 NOT AMIGA
 NOT AMIGA
 NOT AMIGA

卷之三

109

- 106 - GERM

A. J. F. G.

1

LES 4 D'OR FNAC GÉNÉRATION 4

Voici la liste des nominés pour l'année 1990, et comme l'année dernière, vous allez pouvoir participer à l'élection des meilleurs jeux en votant pour vos favoris. Je rappelle que les votes des lecteurs représentent 50% du résultat, les 50% restants étant le vote de la rédaction du magazine!

Cette année, vous remarquerez que les prix sont les 4 d'Or FNAC / Génération 4. En effet, il nous semble harmonieux et surtout efficace de nous associer à la FNAC pour donner à cette fête des "4 d'Or" la dimension qu'elle mérite et l'impact susceptible de donner au secteur tout entier le coup de fouet dont il a besoin. Certains ignorent peut-être encore le rôle important que joue la FNAC dans la distribution des logiciels de jeux; chacun connaît par contre ses rôles de conseil et de services, préoccupations qui ont toujours été les nôtres.

Grâce à cette collaboration, nous allons cette année pouvoir vous proposer une cérémonie de remises de prix encore plus tolle que celle de l'année dernière, qui se déroulera début mars. Tout d'abord, dans le prochain numéro, vous trouverez



**AU DOS DE CE PAVÉ,
BON POUR UN JEU
TOTALEMENT GRATUIT!**

un bulletin-réponse qui permettra à un nombre très important d'entre-vous de pouvoir venir lors de cette soirée où seront présents toutes les personnalités de la micro, et de la BD, mais aussi des personnalités du livre, du cinéma, car parallèlement à cette remise des 4 d'Or FNAC / Génération 4, nous donnerons 7 Prix Spéciaux aux loisirs hors-micro. Un film sera d'ailleurs présenté en avant-première lors de cette soirée, avant la remise des prix... Vous saurez tout dans notre prochain numéro, et sachez qu'on vous réserve encore bien des surprises.

D'autre part, des extraits de cette soirée seront retransmis sur Antenne 2, dans plusieurs émissions, à des dates que nous vous communiquerons ultérieurement. Donc dans un premier temps, VOTEZ... Vous avez jusqu'au 1er février inclus pour envoyer votre bulletin réponse. Attendez que tous les jeux nominés soient sortis... Il n'est pas obligatoire de voter pour chaque catégorie, on comprendra très bien que vous ne connaissez pas tous les jeux... Par contre, lorsque vous votez, ne choisissez qu'un seul jeu par catégorie!

Attention, vous devez absolument voter avec le bulletin de vote ORIGINAL se trouvant en fin d'article. Les photocopies et recopies ne seront pas acceptées!

1- ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

- a) Golden Axe (Virgin Games)
- b) Pang (Ocean)
- c) Rainbow Islands (Ocean)
- d) Saint-Dragon (Storm)

2- JEU D'ACTION ORIGINAL

- a) James Pond (Millennium)
- b) Prince Of Persia (Broderbund)
- c) Speedball 2 (Imageworks)
- d) Wrath Of The Demon (Readysoft)

3- SHOOT'EM'UP

- a) Battle Squadron (Electronic Zoo)
- b) Killing Game Show (Paygnosis)
- c) Saint-Dragon (Storm)
- d) Tuncar (Rainbow Arts)

4- JEU D'ARCADE/AVVENTURE

- a) De Hard (Activision)
- b) Gold O: The Aztecs (US Gold)
- c) Immortal (Electronic Arts)
- d) Infestation (Paygnosis)

5- SIMULATION SPORTIVE

- a) 4D Boxing (Mindscape)
- b) Kick Off 2 (Anco)
- c) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- d) Panza Kick Boxing (Loricis)

6- JEU DE COURSE

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Off-Road Racer (Virgin Games)

- c) Test Drive 3 (Accolade)
- d) Lotus Turbo Esprit Challenge (Gremlin)

7- SIMULATEUR DE VOL

- a) Blue Max (Mindscape)
- b) F19 Stealth Fighter (Microprose)
- c) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- d) LHX Attack Chopper (Electronic Arts)

8- SIMULATION

- a) Battle Command (Ocean)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Team Yankees (Esipte)
- d) Wing Commander (Origin)

9- LICENSE

- a) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- b) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- c) Robocop 2 (Ocean)
- d) Wonderland (Virgin Games)

10- JEU EN 3D

- a) 4D Boxing (Mindscape)
- b) Corporation (Cens)
- c) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- d) Wing Commander (Origin)

11- JEU D'AVVENTURE FRANCAIS

- a) Empire Galactique (Tomshawk)
- b) Maupiti Island (Lanhydro)
- c) Murder In Space (Infringes)
- d) Secret Defense, Operation Stealth (Delphine)

"LA COMPILATION"

TITUS Action



La COMPIL 16 Bits 100% Arcade

TITAN



KNIGHT FORCE



COZY CARS II

AMIGA
ATARI ST
PC/PS



12- JEU D'AVENTURE ETRANGER

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- d) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- e) Wonderland (Virgin Games)

13- JEU D'AVENTURE INTERACTIF

- a) Captive (Mindscape)
- b) Chaos Strikes Back (FTL)
- c) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- d) Ultima VI (Origin)

14- JEU DE STRATEGIE

- a) Ishido (Accolade)
- b) Powermancer (Electronic Arts)
- c) Railroad Tycoon (Microprose)
- d) Team Yankee (Empire)

15- JEU DE PUZZLE

- a) Klax (Domark)
- b) Pipemania (Empire)
- c) Puzznic (Ocean)
- d) Swap (Micros)
- e) Wellnes (Infogrames)

16- JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

- a) Colomel's Bequest (Sierra-On-Line)
- b) David Wolf - Secret Agent (Activision)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Powermancer (Electronic Arts)

17- SON

- a) Maupiti Island (Lankhor)
- b) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- c) Tumcán (Harrow Arts)
- d) Wings (Cinemaware)

18- GRAPHISME

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Unreal (Ubi Soft)
- f) Wing Commander (Origin)

19- ANIMATION

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Panza Kick Boxing (Loctice)
- c) Prince Of Persia (Broderbund)
- d) Wing Commander (Origin)

20- PACKAGING

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) DragonStrike (SSI)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Ultima VI (Origin)

21- PRÉSENTATION

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Killing Game Show (Psygnosis)
- d) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)

22- RÉALISATION

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- f) Wing Commander (Origin)

23- JEU ETRANGER

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Kick Off 2 (Anzo)
- d) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- e) Powermancer (Electronic Arts)
- f) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- g) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- h) Speedball 2 (Infogrames)
- i) Ultima VI (Origin)
- j) Wing Commander (Origin)

24- JEU FRANÇAIS

- a) Discs (Loctice)
- b) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- c) Jumping Jack Son (Infogrames)
- d) Maupiti Island (Lankhor)
- e) Murder In Space (Infogrames)
- f) Panza Kick Boxing (Loctice)
- g) Secret Defense - Operation Stealth (Delphine)
- h) Skies (Micros)
- i) Swap (Micros)
- j) Unreal (Ubi Soft)

25- COMPAGNIE FRANÇAISE

- a) Infogrames
- b) Loctice
- c) Micros
- d) Shirosoft
- e) Titus
- f) Ubi Soft

26- COMPAGNIE ETRANGERE

- a) Accolade
- b) Electronic Arts
- c) Gromlin
- d) Lucasfilm Games
- e) Microprose
- f) Mindscape
- g) Microsoft
- h) Ocean
- i) Psygnosis
- j) Rainbow Arts



**THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE
IS ABOUT TO ...KICK OFF!!**



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel: (1) 45 09 19 99

Le Canon EOS-1000 est la réplique du constructeur nippon aux appareils comme l'HS-1000 ou le Flash Macro. Tant qu'à dépenser 3 000 F au plus, autant choisir un reflex. Seul viseur optique l'EOS-10, il en prend le système de mise au point par anticipation mais perd son flash intégré. Il conserve les modestes programmes dédiés (portrait, paysage, macro et sports) et rejette le contrôleur de profondeur de champ. À cette occasion, Canon sort deux nouveaux zooms (35-80 et 80-200) et un miniflatte, de prix plus bas rapport à la norme, l'amateur évidemment regagnera le reste, l'omniscient rebroussa les formes du contrôle de la profondeur de champ et appréciera les trois types de mesure de l'exposition : multizone, spot et intégrale pondérée.

Fin 90, les premières vagues de DAT atteignent la France. Sony et Casio nous avaient envoyé les premiers embarqués il y a deux ans, mais le lobby des disquaires de disques avait freiné le développement de cette nouvelle technique numérique d'enregistrement sur cassette.

Aujourd'hui, après accord entre les fabricants et les fabricants d'électronique grand public, un système unique existe : l'iFlash du SCMS ou Serial Copy Management System. En clair, si vous copiez un CD sur une cassette en mode numérique, sans perte de qualité, il vous sera alors impossible de recevoir cette cassette en

numérique en reliant un second DAT au premier. En revanche, les copies successives, en mode analogique, avec une infime dégradation de qualité restent possibles. Cela afin d'éviter aux industriels de la copie pirate de pouvoir reproduire en chiffre des cassettes DAT. Le SV-DA10 de Technics incorpore bien sûr le SCMS. Pas le reste, on notera une lecture rapide à 400 fois la vitesse de lecture et la présence d'une télécommande doublant les nombreuses fonctions de recherche et de programmation.



Les lecteurs laser portables réalisent et certains, à coup de dizaines de millimètres se bagarrent pour s'accaparer le record du lecteur le plus plat. À ce jeu, Sony et Technics sont les meilleurs. Deux, un des pionniers du numérique, produit des appareils plus apéteurs, privilégiant la solidité et l'insensibilité maximale au vibrations.

Pour cela, le DCR-50 offre une épaisseur double celle de ses concurrents à la ligne plus effilée. Ce n'est pourtant pas un modèle bonac, car il est recouvert d'un revêtement imitant le cuir qui lui donne une finition particulière. En outre, une télécommande permet de piloter la programmation, l'accès direct aux plages et les fonctions de recherche avant/arrière. Un plus que

l'on appréciera lorsqu'on connecte le DCR-50 à sa chaîne. On lui pondra même l'absence de batteries rechargeables, au regard à un prix encore raisonnable (moins de 2000 F).

LA PHOTO DU TROISIÈME TYPE

Il y a de nombreuses années, Science et Vie présentait un prototype d'appareil photo qui chambrait toutes les idées préconçues que l'on pouvait avoir de l'objet. À l'époque c'était forcément para-hypothétique, obligatoirement en métal et majoritairement, si ce n'est pas de tout automatique. Depuis, les formes se sont adoucies, le noir s'est imposé, les automatismes sont devenus indispensables et le look appartient à la catégorie du biodesign. Pas étonnant que sous certains angles, on perçoive l'HS-1000 d'Olympus comme une sorte d'Alien.

Sur le plan technique, il s'adresse à la frange indiscrète qui hérite entre le reflex à objectif interchangeable et le compact ultra-perfectionné. Reflex, il propose donc des caractéristiques que ne renierait pas le haut de gamme, comme un zoom motorisé du grand angle (35 mm) au télescopique (135 mm), dont la mise au point est automatique, tout comme le réglage de l'exposition ou du flash. Ce dernier, à double réflecteur, est capable d'envoyer des prétâches qui contractent la pupille, évitant les yeux rougeoyants du vampire ou clair de lune. L'HS-1000 comporte suffisamment d'options, pour que le photographe ne se sente pas trop frustré. Ainsi, le mode macro, la surimpression, l'emploi du flash en plein jour, la mesure spot, la correction d'exposition solliciteront la créativité.



L'objectif n'étant pas interchangeable, Olympus propose deux extensions, l'une grand angle (28 mm) et l'autre télescopique (200 mm). Enfin, un puissant flash externe assure l'éclairage indirect ou les expositions multiples. On pourra débattre sans fin sur le nouveau marché créé par ces appareils d'un troisième type. Toujours est-il que ce concentré de technologie et de design est fort séduisant.



ST ATARI
AMIGA
MAC ou PC
émulation

ST

**UNE RUBRIQUE
POUR LES DÉMOS !**

**ST REPLAY 8 ET
MASTER SOUND II**

PAINT DESIGNER

LE LATTICE C 5

MELODY MAKER ST

**ACCÉLÉRER LE ST :
LA CARTE ADSPEED**

**PROGRAMMER SON
PLEIN ÉCRAN**

**UN DÉBOUGEUR
POUR 68000**

AMIGA

**LES BOOT-BLOCKS
ELAN PERFORMER
RUBRIQUE AMOS**

TA 2807 47 25,00 F



Le magazine des 16/32 bits

N° 47 / 25F
Dec/Janv 90-91

ST MAGAZINE

**UNE RUBRIQUE
POUR LES DÉMOS !**

**ST REPLAY 8 ET
MASTER SOUND II**

PAINT DESIGNER

LE LATTICE C 5

MELODY MAKER ST

**ACCÉLÉRER LE ST :
LA CARTE ADSPEED**

**PROGRAMMER SON
PLEIN ÉCRAN**

**UN DÉBOUGEUR
POUR 68000**

AMIGA

**LES BOOT-BLOCKS
ELAN PERFORMER
RUBRIQUE AMOS**

TA 2807 47 25,00 F

DISPONIBLE : 180 F CANADA - 6-80 F SUISSE

RETOURNEZ à : 180 F CANADA - 6-80 F SUISSE

Toute une gamme de périphériques pour votre ordinateur.

**LE GUIDE D'ACHAT
DES PÉRIPHÉRIQUES**

L'ESSENTIEL DU HARDWARE



**· BOÎTE DE 101 JEUX
POUR AMSTRAD PC
IBM PC/AT ET
COMPATIBLES**
595 F TTC

BOÎTES DE RANGEMENT

ST 16 par 16	65,00 F
ST 16 par 50	45,00 F
ST 16 par 100	35,00 F
ST 16 par 80	65,00 F
ST 16 par 90	45,00 F
ST 16 par 10	35,00 F
ST 16 par 15	39,00 F

DISQUETTES NEUTRES

générales 100 % sans virus, livrées avec
étiquettes, sachets et pochettes.
Prix unitaire TTC, TVA 18,5 % incluse

Par quantité de 10

Disquette 3 1/2 320 Ko	3,00 F
Disquette 3 1/2 144 Ko	2,70 F
Disquette 3 1/2 360 Ko	3,05 F
Disquette 5 1/4 128 Ko	4,40 F

Par quantité de 100

Disquette 3 1/2 730 Ko	2,90 F
Disquette 3 1/2 144 Ko	2,50 F
Disquette 3 1/2 360 Ko	3,00 F
Disquette 5 1/4 128 Ko	4,20 F

Par quantité de 600

Disquette 3 1/2 730 Ko	2,80 F
Disquette 3 1/2 144 Ko	2,50 F
Disquette 3 1/2 360 Ko	2,75 F
Disquette 5 1/4 128 Ko	3,90 F

Modèle	Qd	Prix unitaire TTC	Prix unitaire TTC
Autres modèles			
Total			58 F
Achetez maintenant ces accessoires		58 F	
Autocollants de 200 disquettes		58 F	
Autocollants		58 F	
Total		58 F	

Achetez maintenant ces accessoires
Prise secteur 220V
Autocollants de 200 disquettes
Autocollants

Toute une gamme de périphériques pour votre ordinateur.
Toute une gamme de périphériques pour votre ordinateur.
Toute une gamme de périphériques pour votre ordinateur.

BON DE COMMANDE

A renvoyer à :
PC'S 18 - 5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS

Je vous prie de bien vouloir noter ma commande
référence et nom

Nom _____

Société _____

Adressse _____

Code postal _____

Ville _____

Le paiement régler par : Chèque

Carte Bleue N° _____

Date de val. _____

Date _____ Signature _____

PC/S 18
vous informe que
la nouvelle Disquette
est ouverte



PC/S 18

For fun turbo
grise, rouge, verte
For work turbo
(IBM et compatibles)
Speedling
(IBM et compatibles)
Mémoire 2 boutons
(Atari, Amiga, IBM et compatibles)

135,00 F

120,00 F

140,00 F

140,00 F

125,00 F

SOURIS OPTIQUE
(atari, amiga)

Cléfante 100 % IBM 100 % Amiga
490,00 F TTC

TRACKBALL
(atari, amiga)

395,00 F TTC

HANDY SCAN
(ibm, amiga)

1 990,00 F TTC

Carte d'extension sur carte pour 386/486/500
(avec badge et interrupteur)

Carte 512 Ko
590,00 F

Carte 2 Mb
2 990,00 F

Lecteur externe 3 1/2
(atari, amiga)

IMPRIMANTES

Carte sous clé pour PC
CT128N (20 D)
STAR LC10
STAR LC10 couleur

1 280,00 F

1 450,00 F

2 150,00 F



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS
Tél. : 42 05 95 66 - Fax : 46 07 97 60

ÇA Y EST, IL EST EN KIOSQUE :

DOMAINE PUBLIC MAGAZINE

DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
POUR ATARI / MAC / PC / AMIGA

A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

TRIMESTRIEL, LE N° MÉMOIRE I VALUT 15 F.

ET CONTIENT AUSSI

LE NOUVEAU CATALOGUE DE LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

JEUX, UTILITAIRES, GRAPHISME,
MUSIQUE, PROGRAMMATION,....

UNE MINE, QUE DIS-JE, UN TRÉSOR DE BIENFAITS POUR VOTRE MICRO !

"DPMAG"

LE MAGASINE DES LOGICIELS SON MARCHÉ

DU DOMAINE PUBLIC
A TÉLÉCHARGER
POUR VOTRE ST

3615 DOMPUB

DES MEGAS DE SOFTS
CHEZ VOUS

UNIQUEMENT EN KIOSQUE

Voici les nouvelles démos de jeux en téléchargement dès ce mois-ci sur notre serveur 3615 Gen4. Pour ceux qui ne connaissent pas le téléchargement, je rappelle qu'il s'agit d'un système permettant de charger, à partir de votre ST et de votre Minitel, des démos ou des jeux complets que nous avons sur notre serveur. Il suffit d'un câble, d'un logiciel,

et d'un peu de temps... Le bon de commande pour le câble et le logiciel se trouve ci-dessous. Nous développons actuellement les versions Amiga et PC.

Z-OUT (RAINBOW ARTS)

Cette démo jouable permet de jouer entièrement la troisième mission de Z-Out, celle-là même qui rappelle finalement R-Type 2. Vous l'aurez donc compris, il s'agit d'un shoot'em up, testé sur Amiga le mois dernier, et dont la version ST se sortira qu'en janvier. C'est donc une preview que nous vous offrons sur le 3615 GEN4.



DEFENDER 2 (ARC)

Cette démo jouable vous permet d'enfoncer un réveil sur chaque des trois jeux proposés. Le Defender original, le Strangle original et enfin, une sorte intermédiaire Defender 2, et proposant quelques nouveautés. Réalisé par Jeff Minter, spécialiste de ce type de jeu, Defender 2 se joue à la souris et au clavier.

FIRE TO FIRE - II - FIRE TO FIRE



PICKWIFLE (UBI SOFT)

Ce jeu de tir à l'arc est un mélange de Tetris, Calamars et Border Dash. Très prenant, c'est une réussite complète, et assurément un des derniers jeux du genre. Prenez-vous alors vous le rendre compte vous-même, avec cette démo qui permet de jouer un niveau. Vous allez voir qu'après avoir terminé le premier, vous aurez bien envie de continuer ! Le but est de déposer délicatement toutes les formes à l'écran, et ce, en les disposer correctement les unes et les autres, en invitant les plates deux à deux. Simple, mais efficace !



JUPITER MASTERDRIVE (UBI SOFT)

Cette démo jouable pour un ou deux joueurs permet de participer à deux courses : une course de vitesse, et une course de bonus. Après Nitro, Off-Road Racer et Badlands, c'est Ubi Soft qui nous propose un jeu de ce genre, testé dans ce même numéro de Génération 4. Vous accélérez en appuyant sur le bouton, et tournez avec le joystick, dans une course effrénée. Bonne chance !



MICROMANIA TOP 15 DE NOËL

TITRE

1 ROBOCOP 2
2 OVER ST. Angl. Amstrad

3 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

4 GREEN AKE
3 ST. Angl. Amstrad

5 LUDOS TURN REPORT
Dance ST. Amstrad Amico

6 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

7 E-SWAT
3 ST. Angl. Amico

8 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

9 NAVY SEALS
Dance ST. Amstrad Amico

10 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

11 POWERHOGUE
3 ST. Angl. Amico

12 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

13 SHADOW OF THE BEAST
Hector ST. Amstrad Amico

14 CHAOS RACER
3 ST. Angl. Amstrad

15 PANG
3 ST. Angl. Amico

TOP 5 DES COMBINAISONS

1 LOS CULPAS DE NINJA
Quasi universel ST. Angl.

2 LOS BRAVOS DE WOLF
Quasi universel ST. Angl.

3 INGA BRAVE TURBO
3 ST. Angl. Amstrad ST. Angl.

4 MONDE DES MERVEILLES
3 ST. Angl. Amstrad ST. Angl.

5 LES CHEVALIERS
3 ST. Angl. Amstrad ST. Angl.

Vente par correspondance
92.94.36.00

Dépôt PARIS 16.52.51.36.00

MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
RER La Défense

Tel. 47.73.52.23

MICROMANIA LES HALLES

Metro et RER Les Halles

Tel. 45.08.16.28

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Metro Champs Elysees

Tel. 42.20.24.13

Je ne peux vraiment
plus m'en passer !
JE ME FAIS PLAISIR

Je m'abonne à Génération 4

1 an : 11 numéros pour le prix de 9

France : 225 francs

Europe : 285 francs

Reste du monde : 325 francs

2 ans : 22 numéros pour le prix de 19
En cadeau : le T-shirt (ou le CD laser de Rock Star).

+ 5 autocollants petit format

France : 475 francs

Europe : 595 francs

reste du monde : 675 francs

Je choisis :

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 an <input type="checkbox"/> | 2 ans <input type="checkbox"/> | |
| T-shirt <input type="checkbox"/> | CD laser <input type="checkbox"/> | |
| France <input type="checkbox"/> | Europe <input type="checkbox"/> | Monde <input type="checkbox"/> |

Envoyer votre demande d'abonnement à :

PRESSIMAGE - Abonnement Gen 4
19, rue Hégesippe Moreau - 75018 PARIS

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code : _____

Règlement : pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

Chèque Bancaire CCP Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)



JUMBO'S QUEST (SYSTEM 3)

Plumb's Quest est désormais disponible sur ST, avec un scrolling différentiel excellent pour la machine, et un jeu toujours aussi sympathique. Cette version démo vous permet de jouer entièrement le premier niveau de Plumb's Quest, qui en comporte huit.



JUMBO'S QUEST (SYSTEM 3)

Ecrivez une preuve, encore une démo payable exclusive sur moins 3615 GEN. Nous vous proposons un niveau payable en bonus de ce jeu, et surtout vous dire que c'est volonté plus long que deux ou trois niveaux du premier Tarnoon. Vous allez donc pouvoir profiter de ce jeu à la réalisation incroyable, avant sa sortie prévue pour l'automne.

MON SAPRISTI D'AMOUR!

15 francs TTC et port compris, c'est pas cher! Pour la peine, j'en prends _____ exemplaire(s) pour ST, parce que c'est Noël et que ces pifousses me tentent bien.

Je prends _____ cible(s) de liaison ST-Minitel, au prix unitaire de 95 francs, port compris, et je recevrai un logiciel Sapristi par cible, chouette chouette.

Mon nom, c'est:

Mon adresse, c'est:

Ma ville, c'est:

Mon code postal:

J'envoie mon chèque (à l'ordre de Pressimage) à:

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, 210 RUE DU FAUBOURG SAINT MARTIN, 75010 PARIS.

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

NINJA REMIX

ST et Amiga

249F

179F

WHEELS OF FIRE

+ Chase HQ + Turbo Out Run

+ Hard Drive + Powerdrift

Amstrad Disc

249F

199F

ST et Amiga

249F

199F

KICK OFF 2

Amstrad Disc

179F

119F

EDITION N°1

+ Silkworm + Double Dragon

+ Xeons + Green Wing

Amstrad Disc

249F

179F

ST et Amiga

249F

179F

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2

Ratonde des Miroirs - RER La Défense

Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU

**3615 MICROMANIA
C'EST DEMENT !**

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Venez tester* la nouvelle console
portable **TURBO EXPRESS** et profitez
immédiatement de la
baisse de prix sur les
logiciels **NEC : 299F**

2450F



LES NOUVEAUTÉS	
Les Sims	299F
Star Wars	299F
Star Wing	299F
Rooster Box	299F
Zygar	299F
New Zealand Story	299F
Space Saga	299F
Motor Head	299F
Violente	299F
Batman	299F
Frenchie Story	299F
F1 Single Race	299F
Sonic Spark	299F
Operation Wolf	299F
World Cup Soccer	299F
FC 90	299F
City Center	299F
Super Flyerball	299F
Strange Zone	299F
Harry Unit	299F
Son Bon 2	299F
Duke's Castle	299F
FC 94	299F
Frecco Chaser	299F
Image Fight	299F
Blow Up!	299F
Greeny	299F
Micro Space	299F
Robot Legion Special	299F
Contra Special	299F
Super Star Soldier	299F
Star Fleet	299F

LES NOUVEAUTÉS	
Out Run	299F
Star Ocean	299F
Rooster Box	299F
Zygar	299F
New Zealand Story	299F
Space Saga	299F
Motor Head	299F
Violente	299F
Batman	299F
Frenchie Story	299F
F1 Single Race	299F
Sonic Spark	299F
Operation Wolf	299F
World Cup Soccer	299F
FC 90	299F
City Center	299F
Super Flyerball	299F
Strange Zone	299F
Harry Unit	299F
Son Bon 2	299F
Duke's Castle	299F
FC 94	299F
Frecco Chaser	299F
Image Fight	299F
Blow Up!	299F
Greeny	299F
Micro Space	299F
Robot Legion Special	299F
Contra Special	299F
Super Star Soldier	299F
Star Fleet	299F

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e étage - 75020 Paris

Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

*Achat, échange, remboursement

Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs Elysées et le Défense

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 249F

+ Double Dragon 2

+ Forgotten Worlds

+ Star Wars

EPIC SPORTING GOLD 299F

21 ENTRÉES DU SPORT PARISiens

11ème édition Juste du courage tout en

peindre les sports... basket, football,

handball, tennis, etc.

PC GOLD HIT 2 269F

+ G. Montebello's Irony Action

adventure StarWarrior Mania

EDITION SPÉCIALE

INDY AVENGER

+ ZAC MAC CRACKEN

299F

Tous à l'aise et en forme

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH

249F

SECRET AGENT

249F

LES VOLEURS DU TEMPS

- LA MINUTE -

ITALY 1960

249F

FIRE AND FORGET 2

249F

MICROWAR

249F

SILENT SERVICE 2

249F

STORMKICK

249F

MAINETTE KONG

169F

INDIA'S ADOVA

249F

CORRIDOR CHASIS 2

249F

SECRET AGENT

249F

SHADOW WARRIORS

249F

GOLDEN AXE

249F

BATTLE COMMAND

249F

BATTLESIDE KID

249F

ELICA GTR RALLY

249F

CRIME WAVE

249F

DECOUPEUR 2

249F

SECRET AGENT

249F

SHADOW OF BOULIER

249F

LEVIATHAN

249F

MEAN STREETS

249F

MIRAGE

249F

NARS

249F

NAVY SEALS

249F

POWERCRIMES

249F

POWERCRIMES DIS

249F

POWERCRIMES 2

249F

POWERCRIMES SECRET

249F

POWERCRIMES SHADOW

249F

POWERCRIMES SECRET

249F

MEGADRIVE: DES NEWS

Alors que Mickey Mouse: Castle Of Illusion et Shadow Dancers sont disponibles en import ou inventé du bout de la langue, nous devrions, sur *Hard Drivin'* un tout petit peu plus tard, tous deux versions du *Hard Drivin'* non sorti plus tôt, tout comme Battle Squadron et *Secret Of Sodden Electronic Arts* à venir. Enfin, lorsque une version *Magazine de Turrican* pour Megadrive arrivera une version *Megadrive Of Turrican* pour 1991, et de Centurion: *Defender Of Rome*.

**SUPER-FAMICOM: UN CD-ROM FOU!**

Le lancement selon laquelle un CD-ROM sera disponible courant 1991 apparaît dans Super Action pour être confirmé. Nous avons appris de sources très sûres que CD ROM existe. Ce qui reste moins sûr, ce sont ses capacités et ses prix. Certains nous ont parlé de 20000, ce qui est l'ordre le moins cher des lecteurs CD. De plus, une heureuse circonstance, selon laquelle il sera équipé du sonore système sonore QSound. Pour ceux qui ne le savent pas, le QSound est un système qui permet de "placer" les sons, qui semblent venir de n'importe où dans la pièce, y compris derrière vous. On a peine à imaginer les applications pour les jeux!!

**C.E.S. DE LAS VEGAS:
ÇA VA FAIRE MAL!**

Dans notre prochain numéro, nous vous présenterons un Mega-Dosser sur le CES de Las Vegas qui se tiendra du 10 au 14 janvier. En alternance avec le CES de Chicago (voir notre numéro d'été), ce sera l'endroit où les grands salons d'électronique se rassemblent pour les succès de la vidéo, de la bio et de l'informatique professionnelle et ludique!

Ce salon s'annonce chargé en événements. Atari devrait présenter la console Panther, une console 16-bits jeu 32-bits, rien n'est encore sûr si la compagnie annonce comme matériau que la Neo-Geo pour un prix inférieur à celui de la Magistrade!

Sega commençera peut-être à parler de sa GigaDrive, console de jeux 32-bits aux capacités semblables à celles des machines d'arcade!

Enfin, Nintendo devrait annoncer les dates de commercialisation officielle du Super-Famicom aux Etats-Unis et sur Europe. Et bien sûr, toutes les compagnies présenteront leurs gros jeux des 8 bits à venir...

OCEAN DÉBORDE

Ocean connaît maintenant quelques-uns des nouveaux jeux d'Ocean pour 91, mais on peut s'attendre de voir autant de profonds à venir, quand on regarde les projets également records comme Epic ou Billy Kid.

Epic devrait, on espère tous, être dans les boutiques en fin d'année, soit Amiga et ST, mais non avec ses 120000 pixels par ligne ou pixel linéaire. C'est pourtant à ce jour le meilleur film basé sur un BD. Qui qu'il arrive, le Darkman reviendra au printemps sur Amiga, ST et Game Boy!

Smash TV, le nouveau jeu d'arcade de chez Williams, qui cartonne dans les salles d'arcade anglaises, sera adapté par Ocean, et devrait sortir dans les premiers mois de 1991. C'est un jeu très violent, mais très présent, sans loquacité sous clé, en direct à la télévision, leader des armées d'ententes!

Wizball 2: Wizard est prévu pour avril, il est programmé par la même équipe que le premier tit. voici qui promet!

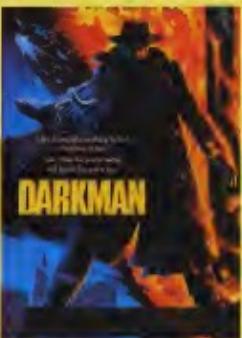
Cabal RPG sera le dernier jeu basé sur *Cabal* film dont nous vous parlions dans notre numéro d'hiver, et qui sort au cinéma le 20 décembre. Les deux premiers jeux n'étaient pas grandioses, alors pourquoi la version "jeu de rôle", réalisée par Imaginec, sera plus convaincante?

La célèbre équipe d'Imaginec dévoile parallèlement un produit nommé *Demonsphere*, et qui, selon eux, sera LE jeu de rôle le plus intéressant fait à ce jour. Le jeu, qui doit sortir dans les premiers mois de 91, pourrait vraiment être très bon, l'équipe d'Imaginec se chargeant tout de même de l'adaptation sur Amiga et ST à fin 1991.

Wild Wheels est une course automobile qui Ocean dit être exceptionnelle, et qui devrait dépasser en qualité tout ce que vous fait à ce jour. Nous n'en savons pas plus.

C'est ce qui devrait coûter aux Etats-Unis *Terminator 2*, sous la direction de James Cameron (Hercule, Abyss), déjà réalisatrice du premier. On parle d'un budget de 60 millions de dollars (le premier avait coûté 6 millions de dollars), et de la présence de deux cyborgs, et donc de deux Schwarzenegger! Le jeu devrait sortir à la mi-année 91.

Enfin, mais cela reste à confirmer, Ocean aurait acheté les droits de *RoboCop 3*, qui est déjà en pré-production, et qui pourraient sortir fin 91.



UNE
COMPILATION *Les Stars* DE
MEGA STARS

D'HOLLYWOOD**ROBOCOP****GHOSTBUSTERS II****INDIANA JONES****BATMAN**

ZAC DE MOUSQUETE
06740 CHAIENEAU DE GRASSE
TEL (01) 43350675

ocean

**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST**

LA BOULIMIE DE MINDSCAPE...

Tony Crowther a bien aimé *Captive 2* pour Mindscape. Ce jeu devrait être envoié meilleur que le premier épisode, et sortira finalement prochainement.

D'autre part, la compagnie américaine distribuera désormais les jeux *Renegade*, le nouveau Label des Bitmap Brothers.

SEGA ET I.B.M. PREPARENT UN PC MEGADRIVE

On peut rêver d'une telle machine, qui offrirait d'excellents jeux discosse en tant que Megadrive, si de superbes simulations et des aventures en tant que PC, d'autant plus que la machine, VGA 256 couleurs, permettrait l'utilisation d'un CD-Rom compatible pour les deux machines!

**ATTENTION À VAXINE**

Vaccine, l'assemblage sulla d'Amico, est sorti en France depuis un mois, dans un emballage très particulier, puisqu'il s'agit d'une bouteille de vin rosé. Mais ce qui est vraiment étonnant, c'est que les acheteurs Quidam pensent qu'il s'agit d'un vinifiant, d'autant qu'il peut même pas détartrer! Alors trêvez pas à aller un coup droit à Vaccine, car ce n'est excellent que, et ce ne mérite pas de faire un flop à cause de son embalage original.

GAME-BOY: TOUJOURS DES NEWS

Pac-Man, le jeu original, devrait faire son apparition très prochainement.

HEWSON REVIENT...

Après une longue absence du marché, la compagnie anglaise revient avec de nombreux projets, et d'anciens qui sortent cette Zentraidera est un remake de Lunar Lander, assez joli, en 32 couleurs sur Amiga, mais qui n'est pas d'une originalité folle. Le jeu doit sortir en janvier.

Robocon est un jeu qui s'annonce lui assez élément, dans le genre de *Shadow Of The Beast*, mais dans un univers SF, toujours en 32 couleurs sur Amiga!

Nebula 2 devrait lui aussi sortir au début de l'année prochaine, avec près d'un en de retard.

**US GOLD: QUE DE PROJETS!**

Les jeux en cours de développement pullulent chez US Gold en ce moment. Parmi eux, *Garrison 3* est une nouvelle version du jeu d'arcade d'Alien, avec plus de choix pour les personnages jouables, mais qui est sorti en 3D yesterday, ce qui change peut-être l'interprétation du jeu du jeu, réalisé par Software Creation. Outre Europe, que l'on croit parde à tout, parmi tous les cartons d'US Gold, revient au premier plan, et pourrait sortir en mars 1991, des jeux Requiem de Probe qui s'occupent de la conversion de Super Monaco Grand-Prix, pour lequel on crée le pilot. C'est encore Probe qui s'occupe de la conversion de *Magic Sword*, récent jeu de Captain dans le genre de *Black Tiger* et *Golden Axe*. C'est enfin Caperon qui pourra s'occuper de la conversion de *Aliens*, pour lequel on a peu de news.

C'est par contre l'équipe de Creative Materials (Probe, Operation Hammer, *Line Of Fire*) qui programme en ce moment même l'adaptation de *Fatal Fight*, ce qui laisse assez mal d'espérer pour ce jeu Capcom qui est une suite de *Street Fighter*.

Shadow Dancers, l'adaptation du jeu *Saga* du même nom, est quant à lui en développement chez Images, où l'on dort de *Galaxy Chip's Challenge*. Le jeu devrait sortir sur Amiga et ST en avril.

Tweeten, qui nous a fait plaisir depuis avec *Dynasty Wars*, *UN Squadron* ou *Shooter 2*, s'occupe du shoot'em up de Capcom, *Mercs*. Aurons-nous enfin un bon jeu dans le genre de *Commando*?

MICROPROSE EN 1991

Garrison 2000, la suite du fameux simulateur d'hélicoptères de Microprose, devrait être disponible au printemps sur PC, Amiga et ST.

C'est également à cette époque que les adaptations Amiga et ST de *III Strike Eagle 2* devraient paraître. Quant à l'excellent *Reindeer Tycoon*, il sortira vraisemblablement en septembre 91 sur Amiga et ST.

Midwinter 2: Flames Of Freedom présente en préview sous le nom de *Widder*, il devrait sortir au printemps, mais nous vous le rappellerons plus en détail dans le 15.

HARPOON



Quelque part, perdu dans les eaux froides de l'Atlantique Nord, entre Iceland et la péninsule de Kola, un vaisseau de bataille est prêt à attaquer.

En tant que commandant des Forces détachées de l'ONU, vous devez déployer votre flotte de sous-marins, vaisseaux et avions pour localiser et détruire le vaisseau du Kremlin.



PC/MAC/INTERCOMPATIBLE/LIBERTÉ
1990 300

PSS

Breveté par
TH SOFT
110 Rue de Valmy
3100 Montauban sous Bois
tél : [1] 48 07 65 62
fax : [1] 48 07 27 41

DISPONIBLES DANS LES FNAC

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



Réalisé par LARRY BOND,
un analyste naval, HARPOON,
représente la superpuissante
confrontation finale.

Maintenant tout dépend de vous.
Avec des graphismes magnifiques
et un énorme assortiment d'armes,
d'intenses actions et les responsabilités
frénétiques vous impressionneront.

C'est beaucoup plus qu'un simple jeu,
c'est un événement d'actualité !



36 15 USA

Compatible avec
la carte sonore

PC et compatibles

KICK OFF 2



Dernière chance
de gagner
1000 francs!

Comme nous, vous
êtes des fans de
Kick Off 2 !

Comme nous, vous jouez comme des dieux à Kick Off 2 ! ANCO et UBI SOFT vous proposent un grand concours, vous permettant de gagner sur 3 mo

7000 francs!

Ce mois-ci, gagnez **1000 francs** en étant le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire expliquant votre but et vos coordonnées.

expliquant votre but, et vos coordonnées.
Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2,
19 rue Hégrésippe Moreau, 75018 Paris.

Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2,
19 rue Héquéssipe Moreau, 75018 Paris.

ANCO

UBI SOFT
50, rue de Vaincy
93 MONTREUIL
93 46 57 65 52

CRASH COURSE™

Félez-vous pour le plus folle et le plus acrobatique des courses : installez derrière le volant de votre mustang 400 sens et pensons et les mesures de la vitesse

Pistes du Japon et univers les remparts de la mort
les cinq courses préliminaires offrent des défis inégalables dans leurs degrés de difficulté. Ou, pour une autre forme sonore, créer votre propre course en usant de l'éditeur de courses.

De multiples vues et de voix depuis n'importe où permet de capturer le mode VRIC tous types de mouvements et renseigner facilement sur les perspectives vous permettent quel angle. Le ralentir, rapprocher l'oublie, zoomer, inverser, pauser pour les séquenances que nous voulions revenir plus tard , sauvegarder sur une disquette et retrouver les encoches et enlever.

avec des graphismes 3D très réalisistes, chaque course est une confrontation d'actions et d'explosions.



Spectrum Hobby



MIRRORSOFT

- graphismes en 3D
- 5 circuits
- 3 niveaux

Pannonia der 11

Distribué par
UBI SOFT

Spindizzy

Betty était déjà née lorsque le C64 régnait en maître sur les ordinateurs 8-bits... Elle était déjà une admiratrice de Spindizzy, et c'est donc avec un plaisir intense qu'elle a découvert cette suite, signée du même auteur, Paul Shirley.

Le but du jeu est d'explorer des mondes comportant plusieurs niveaux à l'aide d'un personnage nommé GERALD. Il possède un petit générateur d'énergie qui alimente son Argo Land-mapping Device pour en extraire de l'énergie sous forme de diamants. La plus difficile, au départ, est de contrôler GERALD. Cette sorte de toupe à l'oiseau obéit à l'inclinaison du terrain plutôt que les chemins intéressants, et la délicatesse du joueur est la première facteur de réussite.

Ces mondes incroyables ressemblent graphiquement à ceux de Populous, avec des îlots, des montagnes, des passerelles, et d'autres obstacles plus ou moins difficiles à franchir. Des plots de couleurs montrent parfois le détour ou annoncent des nouveautés ou des dégâts... à vous de trouver les meilleurs chemins. Ces touches du jeu permettent de faire une carte des lieux ou de faire prendre l'Argo de GERALD pour mieux découvrir les diamants cachés dans les nuages ou chutes de GERALD provoquant une perte d'énergie. Fort heureusement, elle peut être récupérée.



grâce à la collecte des joyaux, même si certains diamants coûtent plus d'énergie qu'autre chose. Certains sont de sort difficile à accéder, alors que cette autre est indiquée par un diamant. Mais elle ne se dévoile souvent qu'après avoir détruit des épreuves. Au bas de l'écran une case "clue" indique le temps en temps et vous donne un indice sous forme de dessin.

Assez et à mesure que vous progressez, d'autres éléments viennent vous compliquer la tâche : émotions (les plus bruyantes sont les plus dangereuses, glace, vent, tempête, etc.) Mais au début de chaque monde, une petite séquence vous indique les précautions.

Spindizzy est le type même du jeu intelligent, qui plait à tous, où tout est calculé pour passer au mieux. Le niveau du niveau dépend, également, de l'efficacité d'approches et bien déviées, souvenez-vous que les routes et des zones ennuies dans chaque monde (aussi forte de pouvoirs). La réussite n'est pas en soi, mais avec un scoring multinationnel sur Amiga, remplacé par des stats d'écran sur ST. Un très bon investissement de fin d'année.

Spindizzy Worlds / Activision

GRAPHISME: 73%

Dos 7/10

ANIMATION: 85%

Packaging: 7/10

SON: 80%

Aniga / ST (en vente)

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

89%

Jeu en temps

F.O. O.L. R.F.

F.L. S.L. J.D.

4



MUSIC MASTER

L'Atelier Musical



Music Master transforme enfin votre ordinateur en un véritable synthétiseur

100% utilisable. L'accès aux fonctions de filtre passe-haut, reverberation, ou auto-modulation de l'amplitude, améliorant et en utilisant des sons modifiés. Trouvez M-Mix, fonction particulière qui vous permet d'analyser (souvenez-vous de la fréquence d'un son) et de recréer ces sons (off. De Replay).

Il possède toutes les outils pour intégrer les musiques dans vos propres programmes.

Un système évolutif

Possibilité d'utiliser un clavier midi (offert ST/Amiga) et un synthétiseur sonore.

Les sons sont composés pour un plaisir jusqu'à faire faire ses dérapages (le studio peut être relié jusqu'à 256) 20 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis.



RÉEZ OU MODIFIEZ VOS ÉCHANTILLONS
ET COMPOSEZ À VOLONTÉ

ATTENTION Utilisez toutes les possibilités de la carte de BAT: La carte MV 16



Compatibilité totale entre les fichiers des trois versions (PC-ST/AG) et surtout : l'ergonomie poussée à son maximum.

UBI SOFT Entertainment Software
8-10, rue de Valois 93100 - Montreuil sous Bois
48 57 65 55



36 15 UBI

HARDNOVA

AVVENTURE

Electronic Arts propose avec Hard Nova un jeu d'aventure interactif complet et original. Didier, grand fan de Cosmos 1999, s'est lancé à l'aventure, et nous raconte ses expériences...



Hard Nova est un jeu de type "Space Opera", dans lequel vous dirigez un groupe de révolutionnaires au cours de nombreuses missions. Suite à un accident, vous avez perdu une partie de votre équipage. Avant toute chose, il vous faut donc retrouver deux compagnes efficaces et sûres, vous et votre navire étant les seuls rescapés. Convoquez par votre esprit, vous partez pour votre première mission depuis un mois. Retrouvez un vaisseau détruit, système solaire proche, infesté de pirates. Très rapidement, les mutantes que vous avez recueillis sont de plus en plus durs et dangereux, pour réveiller à la fin de toute une histoire, avec à la clé, une mission pour toute l'humanité. Vous retrouvez donc ce logiciel de nombreux éléments caractéristiques des jeux de rôle. Une fiche de personnage avec des caractéristiques, des compétences et des possessions (armes, armures et objets en tous genres). Vous dirigez jusqu'à quatre personnages. En fait, vous ne déplacez que votre personnage, les trois autres étant gérés par l'ordinateur. Une bonne partie du jeu se déroule sur les planètes, dans les villes, les bases ou à l'intérieur des vaisseaux. Dans ce cas, vous voyez les lieux et les personnes dans un style très réaliste. Le感触 est peu réaliste, permettant d'accéder à divers manœuvres et menus (inventaire, dialogue...). Lorsque vous entrez dans des entités préhistoriques (mangas, casseurs...), vous avez alors la possibilité de sélectionner de nouvelles options. Vous devez discuter avec les nombreuses personnes que vous rencontrez, de bonnes interactions étant indispensables pour comprendre ce qui se passe. Vous avez le choix entre plusieurs phrases et questions. Suivant vos propos, vous réactions réagissent plus ou moins bien. Les combats en intérieur se déroulent vu du dessus. Vous choisissez une arme. Suivant une compétence et vos armes, vous touchez ou non votre adversaire, l'adversaire gisant tout le combat. C'est d'ailleurs un peu génial, car vous avez l'impression d'être totalement maîtrisé, au cours d'une phase où l'habileté devient votre adversaire. L'autre partie du

jeu consiste en voyages interstellaires, en combats dans l'espace et en commerce avec les diverses planètes. Vous pouvez en effet acheter des produits à un endroit et les acheminer vers une autre planète. Cela vous permet de gagner suffisamment d'argent pour refaire le plein de carburant, réparer les dommages et acheter de nouvelles armes. Les combats spatiaux se déroulent eux aussi suivant un système qui va laisser que peu de place aux réflexes et à l'intelligence du joueur. Assez difficile à maîtriser, ce jeu propose en fin de compte de nombreuses options pour améliorer votre jeu. Par exemple, lors d'une rencontre dans l'espace, vous pouvez envoyer un feuilleton d'information historique de l'espace aux ennemis. Vous pouvez aussi réparer vous-même un des six postes de vol de votre vaisseau (communicateur, moteur...). A vous de placer votre équipage aux postes où ils seront les plus utiles. Côte technique, HardNova est bien réalisé. Les graphismes VGA couleur sont parfois superbes et souvent corrects. La sonorité permet d'accéder à la quasi-totalité des options proposées. Malheureusement, je trouve le système de jeu un peu trop complexe et lourd. Les phases de combat qui d'habitude doivent donner un punch à ce genre de jeu, sont interminables et frustrantes. Dommage, car l'idée semble bonne.

Hard Nova / Electronic Arts

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: -

SON: 50% / 70%

JOUABILITÉ: 70%

INTÉRET:

70%

Dos -
Packaging -

PC (en vente)

Jeu en anglais

F.Q. S.F. R.R.

F.L. S.L. J.O.

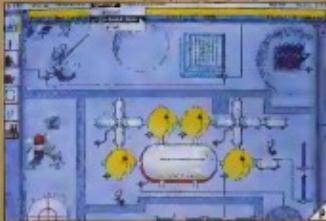
MICROPROSE
SIMULATION • MILITARY



Disponible dans les FNAC

fnac

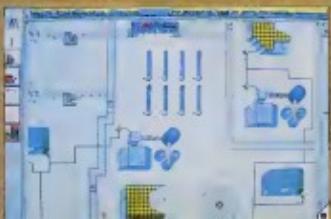
Didier Latul avait totalement maîtrisé Sim City, si bien qu'il ne pensait plus qu'à une seule chose : Sim City 2. Mindscape devance ses désirs en commercialisant sur PC Moonbase, sorte de Sim City lunaire. Ersatz réussi ou copie ratée ? Didier vous en dit plus...



MOONBASE

Prennez un jeu qui a très bien marche l'année dernière, Sim City par exemple. Chargez un programme de développement de votre colonie, et vous avez avec Moonbase, un soft qui va concurrencer la déclinaison scénario pour Sim City sur la Lune. Dans ce jeu d'atmosphère, vous êtes le "gouverneur" d'une colonie lunaire. Au début largement subventionnée par la NASA, votre but est de devenir une nation indépendante, aussi bien politiquement qu'économiquement. Pour ce faire, il va falloir développer votre colonie et la rendre à la fois autonome et productive. Le plaisir est essentiel, puisque la NASA vous subventionne en fonction de vos réalisations. Il faut donc tout d'abord faire un maximum de recherches, un peu partout, pour trouver des cratères, pour trouver certaines ressources. Bougez dans forme de glace et éventuellement des minéraux rares, preuvez ainsi à vos investisseurs qu'ils peuvent continuer à vous donner de l'argent. Ensuite, le problème consiste à construire intelligemment sa colonie. Au niveau des habitations vous avez cinq possibilités de bâtiments que peuvent abriter plus ou moins de gens. Côté scientifique, vous disposez de laboratoires, de serres pressurisées, d'installations minières et de centres astronomiques. Les premiers permettent à la colonie de devenir indépendante sur le plan alimentaire. Les laboratoires et les centres d'astronomie accélèrent l'avancé technologique et la réputation de votre colonie, les seconds laissent de nouvelles découvertes. Si pendant un monde dépourvu d'atmosphère, les bâtiments doivent être reliés les uns aux autres pour que la chaleur, l'eau et l'électricité passent de l'un à l'autre. C'est d'ailleurs un élément délicat lors

de l'édification de votre base, puisque chaque type de bâtiment est de taille différente et positionné au delà des limites, qu'à l'heure actuelle, de la sécurité. L'autre élément délicat est l'énergie en électrique et en chauffer les diverses structures, il faut donc consolider les centrales thermiques et électriques. Ces dernières ont tendance à exploser de temps en temps, alors ne les installez pas en plein milieu de votre base. Il faut en plus faire passer les lignes électriques et les tuyaux du chauffage à niveaux vous basse. Bref, si vous n'êtes pas ingénieur, cela devient le chaos total. Assez rapidement, vous allez pouvoir construire vos premières mines pour extraire Oxygène, Hélium... et revendre ces minéraux. La aussi, attention aux grèves qui risquent de paralyser tout votre appareil de production. Il faut donc aussi prendre en compte les périodes de grève. Mais pour assurer la sécurité de votre population, il faut évidemment faire face à tous vos opposants beaucoup d'ingénier. Vous pourrez ensuite dès les ferrains d'aménagement, des complexe pour la maintenance du matériel, des centres de communications. Contrairement à Sim City, votre base n'aura n'importe pas au feu et à mesures que le temps passe (pas à part les catastrophes et les accidents). C'est à vous de faire prospérer la colonie. Il faut gérer aussi la population, en fonction de la capacité de logement et du travail offert sur la base. Plus dur que Sim City, Moonbase a un autre petit débat avec la vitesse d'écoulement du temps. Même en vision totale, sur un an, vous aurez à peine le temps de construire quelques bâtiments, ce qui rend le développement de la colonie assez laborieux. Mais, des recherches oblige, il faut faire évoluer la technologie de la colonie, ce qui demande du temps au temps durant une ou deux secondes. Une simulation asymptotique nécessaires, sur un mode posant de nombreux défis intéressants.



Moonbase / Mindscape

GRAPHISME: 70%

ANIMATION:

SON: 55%

JOUABILITÉ: 65%

INTÉRÊT:

82%

Doc: 7/10

Packaging: 7/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

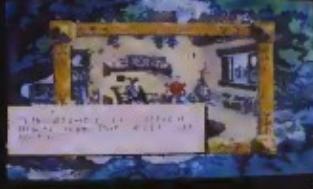
FQ: B.F. SF

PL: SL JD
4

- ATARI ST, SE, Celaunet et Macintosh
- AMIGA
- IBM PC et compatibles



Silmarils



KING'S QUEST V

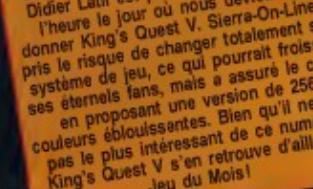
Absence makes the heart go yonder!

Toujours en retard à ses rendez-vous, Didier Latil est pour une fois arrivé à l'heure le jour où nous devions lui donner King's Quest V. Sierra-On-Line a pris le risque de changer totalement son système de jeu, ce qui pourrait froisser ses éternels fans, mais a assuré le coup en proposant une version de 256 couleurs éblouissantes. Bien qu'il ne soit pas le plus intéressant de ce numéro, King's Quest V s'en retrouve d'ailleurs

Jeu du Mois!

Depuis Hero's Quest, Colonel's Bequest et Conquest of Camelot Sierra-On-Line préparait pour notre plus grande joie divers jeux d'aventures, en utilisant pleinement cette fois les capacités des PC (VGA 256 couleurs, cartes sonores). Les premières écrans que nous avions vus cet été nous avaient semblé extraordinaires, mais nous étions un peu en deçà de la vérité. Voici en effet King Quest V, cinquième volet d'une saga qu'il n'est plus besoin de présenter.

Le jeu commence par une introduction à l'aventure, constituée par plusieurs scènes, avec pour chacune une musique différente, le tout devant bien durer cinq minutes. Au cours de cette phase, vous voyez un mystérieux sorcier faire disparaître le château du roi Graham. Celui-ci, à son retour, apprend que le responsable de ce méfait est le magicien Mordak. Aide par Célestine, un héros qui parle,





Graham [l'ex-voulu] part chez Grigrio, le maître du filou. Celui-ci lui révèle alors le cache de Mordis et donne à Graham une baguette magique. Commence alors réellement l'aventure et voire quête. Celle-ci correspond en fait, comme souvent dans les jeux d'aventure Sierra, à trouver des objets et à les utiliser aux bons endroits. Cette fois, l'utilisation d'un objet est assez logique, qui permet d'avancer assez rapidement dans l'aventure. Un poisson peut servir à appeler un ours, un bâton bien lancé oblige un chien à se précipiter pour attraper un lapin, huit pommes sont toutes les mêmes, des cartes pour enfants, toutes origines confondues (Al-Bab et les quatre voleurs par exemple...), ce qui rend l'aventure toujours aussi étonnante et merveilleuse. Comme d'habitude, vous allez rencontrer des personnages bizarres: une princesse transformée en soule plume, une sorcière dans une forêt maudite, des tourteaux dans le désert, un gnome qui fabrique des jouets ou encore une roulette de botanistes...

L'interface utilisateur a complètement été modifiée. Vous n'avez plus rien à taper au Clavier, des icônes servent à déclencher toutes les actions nécessaires (jouer, prendre un objet, utiliser un objet, parler, examiner, inventaire). Les discussions se déroulent automatiquement, de même que l'utilisation d'un objet. Plus besoin de taper "Use the key on the door". Il suffit de prendre l'objet en main et de cliquer sur la porte. Cela limite énormément les possibilités d'actions et réduit d'autant la difficulté du jeu, mais permet d'éviter les blocages dus au vocabulaire. En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous changer l'écran et donc l'action que vous effectuez, alors que le bouton gauche permet de valider une action. Vous avez toujours une dizaine de mouvements accessibles et vous pouvez modifier le répertoire du jeu, le volume sonore et le degré de détail.

Le scénario est des plus simples, toujours aussi étonnant, l'humour est élevé, tout particulièrement pour les débuts, grâce au système de jeu simplifié.

La version King's Quest V devient un jeu exceptionnel, c'est au niveau des graphismes de la version VGA 256 couleurs. Alors que la version EGA, en 16 couleurs, nous a paru moins belle que les habiletés productions Sierra, la version 256 couleurs nous a réellement impressionné. Plutôt que de longues phrases, nous vous proposons un maximum de photos pour vous présenter ce jeu magnifique.

En ce qui concerne les musiques et les sons, il faut là encore féliciter les gars de chez Sierra. Les musiques sont superbes et surtout elles sont variées et très, très nombreuses, ce qui devrait satisfaire ceux qui possèdent



une carte sonore (Adlib, Soundblaster ou Roland MT32) et définitivement convaincre les autres d'en acheter une. Une merveille de réalisation pour ceux qui ont à la fois une carte VGA 256 couleurs, une carte son et une bécane tournant à moins de 20 MHz.

Pour les autres, attention! Il est dommage que la version EGA soit pas aussi réussie graphiquement (les couleurs utilisées sont décevantes) et que les déplacements (et les animations) soient aussi lents, même sur un 386 à 16 MHz...



KING'S QUEST V: L'AVENTURE

Ce jeu marque une nouvelle fois, après l'incroyable Wing Commander d'Origin, que les plus beaux jeux sont également sur PC. Beaucoup d'éditions et de distributeurs présentent déjà que cette machine pourrait bien être le standard de demain, des que des compatibilités PC VGA 256 couleurs viennent assez rapidement seront disponibles à un bon prix.

Du coup, King's Quest V attirent les yeux du futur, avec ses graphismes tirés de peintures à l'huile subtiles. Mais ce n'est pas la seule raison qui fait de ce jeu un modèle de ce que nous aurons dans les années à venir. King's Quest V sortira en janvier sur 2 CD-Rom. Dans cette version, les musiques seront de vraies musiques, et les personnes parleront avec de vives voix!

Enfin, par son système de jeu par icônes, King's Quest V est le premier jeu de chez Sierra qui peut entièrement faire l'heure en français, puisqu'il n'y a plus rien à taper sa clavier!

King's Quest V / Sierra-On-Line

GRAPHISME: 98%

Doc: 10/10

ANIMATION: 92%

Packaging: 10/10

SON: 60% / 92%

Amiga / ST (évalué)

JOUABILITÉ: 40%

PC (en vente)

INTERET:

90%

Jeu en anglais		
P.O.	B.F.	R.F.
F.L.	S.L.	A.D.
S.	S.	CENAVI



MEILLEURS VOEUX

Extension Memoires

Pour Atari/Amiga Et PC
Nous Consulter



**IMPRIMANTE 9 AIGUILLES
POUR ATARI/ET
COMMODORE**
1490 F
EN COULEUR
9 AIGUILLES
1990 F
IMPRIMANTE 24 AIGUILLES
2990 F



LES COUPS DE COEUR

MV

SOURIS OPTIQUE
POUR ATARI/AMIGA/PC
A PARTIR DE 490 F

SCANNER POUR
ATARI/AMIGA ET PC
1890 F

SCANNER COULEUR PC
NC



TRES CHOUETTE LES
PRIX
Souris ATARI/amiga 169 F

Lecteur 3 1/2 avec
affichage numerique
des pistes
990 f
atari et amiga
extension 512 ko pour
atari sif et amiga
590 f



PC 20 COMMODORE 10 MHZ
8088

DISQUE DUR 20 Mo
ECRAN VGA Mono 6990 F
ECRAN VGA couleur 8990 F
livre avec works 2.0

PC 35 COMMODORE 12 MHZ
80286

DISQUE DUR 20 Mo
option 40 Mo (N.C.)
ECRAN VGA mono 10990 F
ECRAN VGA couleur 12990 F
livre avec works 2.0
lecteur 3 1/2 et 5 1/4
livre avec PC 20 ET PC 35

SEGA MEGADRIVE
console megadrive seul
1390 f

megadrive + 1 jeux
1490 f

SUPER!!!!!!

**MEGADRIVE+
MONITEUR
STEREO+1 JEUX**
3390 F

Jeux Pour
Megadrive
A
Partir
De
349 F

COUP DE COEUR
PC
DISQUE DUR 20 Mo
COMBINÉ AVEC
MONITEUR STEREO
3390 F

BONNE ANNEE 91

MICRO VIDEO



MICRO VIDEO PRESENTE:
UNE
GARANTIE
DE 2 ANS
sur les unites centrales
(renseignez-vous)



COMMODORE AMIGA 500

AMIGA 500 + 512 KO

3490 F

AMIGA 500 + IMPRIMANTE

9 AIGUILLES + 512 KO

5180 F

AVEC IMPRIMANTE COULEUR

9 AIGUILLES + 512 KO

N.C.

AMIGA 500 + 1083 STEREO

+ 512 KO 5690 F

GAMME ATARI STE

ATARI 520 STE + 512 KO

3490 F

ATARI 520 STE + 512KO

+ IMPRIMANTE

9 AIGUILLES

N.C.

ATARI 520 STE COULEUR

+ 512 KO

AVEC IMPRIMANTE

9 AIGUILLES

6990 F

ATARI 400 STE A 2 Mo

4290 F

nos promotions ne sont pas cumulables et sont dans limites des stocks disponibles

POUR COMMANDER RENVOYER LE BON CI DESSOUS AU MICRO VIDEO LE
PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE OU MICRO VIDEO VPC

J'ACHETE LA MVPC		J'ACHETE LA MVPC	
OU COMBINAISON		OU COMBINAISON	
ATARI 520 STE + 512 KO		ATARI 520 STE + 512 KO	
+ IMPRIMANTE		+ IMPRIMANTE	
9 AIGUILLES		9 AIGUILLES	
1490 F		3490 F	
ATARI 520 STE + 512KO		ATARI 520 STE + 512KO	
+ IMPRIMANTE		+ IMPRIMANTE	
9 AIGUILLES		9 AIGUILLES	
3490 F		6990 F	
ATARI 400 STE A 2 MO		ATARI 400 STE A 2 MO	
+ IMPRIMANTE		+ IMPRIMANTE	
9 AIGUILLES		9 AIGUILLES	
4290 F		4290 F	
SCANNER		SCANNER	
ATARI/AMIGA/PC		ATARI/AMIGA/PC	
1890 F		1890 F	
SCANNER COULEUR PC		SCANNER COULEUR PC	
NC		NC	
<input type="checkbox"/> J'AI BIEN LU LE CATALOGUE COMPTER A AINSI 1 TIMBRE A LA PAGE <input type="checkbox"/> MAIS J'AI BIEN LU LE CATALOGUE COMPTER A AINSI 1 TIMBRE A LA PAGE			

Great Courts 2

Après l'avalanche de jeux de tennis l'année dernière, Ubi Soft propose Great Courts 2, qui doit définitivement se positionner comme le meilleur jeu de tennis sur micro. L'équipe allemande de Blue Byte, les programmeurs du jeu ont-ils atteint leur objectif. Frank Ladoire, véritable Yannick Noah de la rédaction (sa ressemblance est frappante), vous donne ses impressions!



Il promettait beaucoup, tout le monde l'attendait, restait à vérifier si effectivement Great Courts 2 était à la hauteur de ses préférences! Première impression, le finition est bien plus remarquable que pour le premier avec des graphismes plus soignés, et une animation des personnages beaucoup plus réaliste. Les mouvements des joueurs sont véritablement authentiques.

Définitivement, les options sont beaucoup plus présentes avec absolument toutes les catégories possibles au niveau des détails: serveur, réception, double, match, match à trois, même option d'un double mixte, double mixte à trois, etc. On peut également choisir entre deux types de surface: gazon ou terre battue. De plus, il est possible de participer aux quatre tournois du Grand Chelem plus la Coupe Davis. De même pour le choix de la surface, la terre battue, l'herbe et la moquette sont proposées.

La difficulté du jeu (trois niveaux offerts) est fonction du choix du joueur, avec une variante toutefois: en mode débutant, l'ordinateur contrôle les placements de tous les personnages, là, où les joueurs peuvent ainsi en concevoir sur la frappe de balle. Avant de débuter une partie, le joueur visualise ses capacités dans chaque compromis de jeu via un système de progression, et obtient de 100 points qu'il peut libérer pour améliorer la qualité de son jeu.

Troisième impression, une meilleure fluidité du tennis due à un

légier changement de la vitesse de jeu.

Le contrôle de la balle est maintenant fondé de la position du serviette et non plus

Pour être au courant tous les jours de ce qui vient de sortir en boutique, c'est la rubrique "NEW du serveur"

à gauche, réaliser un amorti, une accélératio, un coup long-vole même un coup très long par la faute de longeur (je de longue) sont également possibles.

Bien évidemment le résultat de ces coups varie en fonction de la maîtrise de ceux-ci. Difficile de réussir une volée en interruption si vous ne maîtrisez pas ce fil et ne possédez pas un pourcentage correct dans ce domaine. Dans ce cas, deux tentatives. Finalement un beau coup de match! Le service est aussi quelques modifications, et il est désormais plus facile à maîtriser! Après chaque partie jouée, vous avez la possibilité de recevoir aux résultats de la rencontre, le progrès obtenu également sur les coups réalisés.

Enfin, la réalisation technique de Great Courts 2 est exceptionnelle, chaque phase de jeu ayant été traitée avec soin pour autoriser toute la justesse. Pour finir, Great Courts 2 nous tous les ingrédients ayant contribué au succès de ces précédentes et fait mieux encadrer Un grand bravo. Demain prévision qui à son importance, Great Courts autorise non seulement le jeu à deux, mais aussi à trois et à quatre, à faire de simples doubles jusqu'à. Alors pourquoi s'en priver?



Great Courts 2 / Ubi Soft

GRAPHISME: 90%

Doc.

ANIMATION: 91%

Packaging.

SON: 85%

Amiga / PC / ST

JOUABILITÉ: 89%

(fin français)

INTÉRÊT:
96%

Jeu en français
FQ: EX. RX:
UL: GL. AB:



WRATH OF THE DEMON

ReadySoft s'inspire très largement de Shadow Of The Beast et nous propose son premier jeu d'action pure avec Wrath Of The Demon. Lorsqu'on se souvient de l'injouabilité de leurs premiers jeux (Dragon's Lair, Space Ace), on avait de quoi craindre le pire... Pourtant, Frank Ladoire semble bien y avoir trouvé son bonheur!



Avant d'endurer sa réputation sur la somptueuse adaptation technique de Dragon's Lair sur micro 16 bits, ReadySoft se rappelle à notre bon souvenir avec cette création "originale" de jeu d'arcade-invention.

D'aucuns diront qu'il s'agit si peu si moins d'une copie de Shadow Of The Beast (ce qui n'est pas loin d'être vrai) mais cette fois-ci les programmeurs n'ont pas sacrifié la technique à la jouabilité. Au final donc, Wrath Of The Demon n'est pas un simple logiciel beau à regarder, que l'on range vite fait dans un placard, mais un véritable jeu à part entière et particulièrement prenant.

Le scénario est un peu compliqué et sera long à exposer, sachiez seulement qu'il s'agit classiquement de sauver un royaume des griffes d'un démon, avec bien sûr l'absolu démoniaque à délivrer lors du combat final.

Après une superbe présentation à la Paganosa, votre quête commence. En fait, vous menez une succession de phases d'arcade, avec dans chacune d'entre elles des objectifs à atteindre. Cela va de l'élimination de la toute première, à des de chats, il s'agit de franchir les obstacles naturels, ramasser les diverses potions, et éviter ou détruire les ennemis qui ne manqueront pas de vous attaquer. Au niveau des potions, il en existe trois sortes : les potions d'immortalité (pendant trois secondes), les potions de destruction (effacées sur promptement



tous les instants) et les potions de soins (qui renforcent vos points de vie au maximum). Votre condition physique est matérialisée par un symbole située en haut de l'écran à gauche. Petite précision, il est impossible de transporter plus de trois potions de même catégorie. Autres objets à ramasser, les clés et les armes. A noter que les armes seront effectives au moment venu.

Certains des monstres ont de longues ventouses, partez à droite juste de ces dernières et vous devrez parfois les piéger, les ramasser ou les casser pour trouver la sorte, très intéressante, si vous recommandons une partie, les objets (et plus particulièrement les potions lors du premier tableau) ne se trouvent plus à la même place. Mais le plus important est sans conteste la possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment, option trop rare qu'il mérite d'être saluée.

Pour les combats, les tactiques sont assez simples, même si pour vaincre, il faut trouver la point faible de chaque opposant. Attention, certains d'entre eux, au moment de leur mort, laisseront derrière eux de précieuses potions.

La réalisation de Wrath Of The Demon est carrément somptueuse et égale au moins celle de Bassit 1. Les graphismes (plus de 3 Mo de bitmap) sont aussi très bons, tantôt en arrière-plan que dans les plans de dessins, et les scrollings parfaits. Si impressionnante, et de fantastiques marques de David Wittstock, déjà malin d'autrefois, pour Bassit 1. D'ailleurs la ressemblance au niveau des instruments utilisés est flagrante. En définitive, Wrath Of The Demon, seul logiciel de la branche des démons mythiques produites Paganosa, gomme la seule critique que l'on pouvait émettre, une trop facile jouabilité. ReadySoft réussit donc l'émulation parfaite !

Wrath Of The Demon / Sécurité

GRAPHISME: 91%

Doit: 7/10

ANIMATION: 94%

Packing: 7/10

Amiga (en vente)

ST / PC (décembre)

SON: 94%

Jeu en anglais

JOUABILITÉ: 70%

FQ: 7/10 PLT: 7/10

INTÉRÊT:

G.U.: 8/10 J.G.: 7/10

94%



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

MICROMANIA

MICROMANIA

NOUVEAU

FORUM DES HALLES

CHAMPS ELYSEES

LA DEFENSE

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EXPO

PARIS

Centre Commercial des 4 Temps

spécialisé en logiciels de jeux pour

PC

Niveau 2

micro-informatique et consoles de jeux

Galeries Bassat

Route des Minots

5, rue Bassat et 4, Passage de la Réole

B4, av. des Champs Elysées

Métro George V

Niveau - 2, Métro et RER Les Halles

RER Charles de Gaulle / Etoile

Tél. 42.56.04.13

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Assez paradoxalement, c'est Didier Latli qui s'est chargé du test de ce jeu où combattent des géants métalliques. Suite de Battletech, ce jeu paraît tout de même plus pratique à jouer que le premier épisode, mais pas aussi simple...



BATTLETECH 2



**THE DROPSHIP CRASHES INTO A LAKE EAST OF THE
KELL RWOOD BASE. ONE OF THE DROPSHIPS WAS KILLED.
KILLING IT IS IMPOSSIBLE TO GET TO TWO OF YOUR FOUR
MECHS.**

**HOST OF YOUR CREW HAS SUFFERED ONLY MINOR
INJURIES. HOWEVER, YOUR PILOT - YOUR PILOT AND
FOURTH MECHMANIA - IS DEAD.**

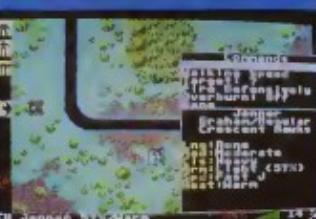


Vous enfin au stade de BattleTech, de chez Intecan, un jeu futuriste à mi-chemin entre la simulation, le wargame et le jeu d'aventure. L'histoire se poursuit en cette année 3029, alors que les galaxies sont toujours partagées entre cinq familles. Vous êtes Jason Youngblood, un jeune pilote de Mechwarrior, et vous apprendrez au clan Steinier. Il y a peu de temps de cela, lorsque l'empereur a été assassiné par le clan Kurita. Dans le premier épisode, vous aviez réussi à trouver trois compagnons, ainsi que des Mechs, robots ultrapeuves, pilotés par des humains. Vous partez donc pour la planète Lyons, espérant y trouver des indices quant à la disparition de votre père. Malheureusement, à peine arrivé, vous êtes attaqué et vous vous sauvez silencieusement dans un lac. Deux de vos quatre Mechs semblent perdus et vous, vous savez menacer de couper. En plus, un Mech ennemi s'approche pour vous donner le coup de grâce...

Votre armement est constitué de plusieurs histoires, chacune d'elles étant elle-même organisée en une succession de missions, qui vous feront courir sur cinq planètes différentes. Chaque histoire a son propre déroulement. Du plus au moins, tout d'abord il y a des missions de protection de convois ou de sites stratégiques, des raids éloignés contre une position ennemie, des missions de sauvetage (de personnel ou de matériel)... Si au premier softmax d'une phase, vous perdez une de vos unités, elle n'est pas remplacée par le suivant, détail qui rend appréciable les sauvegardes, car les combats sont souvent difficiles.

Les décors sont eux aussi variés, avec des régions forestières, montagneuses, des îles, et même les rues d'une ville ou un centre militaire... Les ennemis enfin, et la stratégie à employer, sont différents d'un scenario sur l'autre. En effet, au cours des missions, vous allez diriger et affronter aussi bien des Mechwarriors (plus de cinquante différents) que des tanks (joués sous forme de véhicules blindés), ou encore des unités qui ont un symbole distinct que chaque de ces machines a ses points faibles et ses comportements totalement différents en combat.

L'élément qui m'a tout de suite frappé dans ce deuxième épisode, est la qualité des graphismes, surtout en VGA couleur. Ensuite, c'est l'ambiance musicale, et plus particulièrement les sons digitals, qui donnent au jeu une ambiance prononcée. Avec une carte son, c'est bien sûr encore plus époustouflant. Enfin, le système de jeu à langement est amélioré depuis Battletech I. En cliquant sur les Mechs et sur les options des menus, vous pouvez donner facilement tous les ordres nécessaires (déplacement, combat, information, options de jeu), via la souris. Quelques touches de fonctions permettent en outre d'éffectuer des actions particulières. Très bien fait, facile à utiliser et possédant une durée de vie très importante, ce logiciel risque de poser des problèmes aux débutants, car certains séquences sont vraiment très, très difficiles. Personnellement, j'aime ce jeu.



Battletech 2 Activision

GRAPHISME:	87%	Doc: 87%
ANIMATION:	-	Packaging: 87%
SON:	85% / 90%	
JOUABILITÉ:	80%	PC (en vente)
INTÉRET:	88%	Jeu en anglais
		F.R. F.E. F.P.
		F.L. F.S. J.U.

TEST REFLEXION

RIDERS OF ROHAN

Notre Hobbit préféré, Didier Latil, s'est jeté sur ce jeu inspiré du Seigneur des Anneaux, son livre préféré, qu'il a lu et relu depuis son enfance. Il nous livre son avis sur ce jeu...



En tant que fan de J.R.R. TOLKIEN, je ne pouvais que me précipiter sur ce jeu que nous vous avions concocté pour vous. J'y ai quelques mots à dire sur le Seigneur des Anneaux, et plus particulièrement sur le Jeu deux. Pour faire un bref résumé de l'aventure (pour ceux qui ne connaissent pas), sachez que l'histoire se déroule dans un monde fantastique médiéval, où dragons, nains, elfes, orcs... sont choses courantes. Un groupe d'aventuriers, possesseur d'un étrange manteau, décide d'entreprendre un périlleux voyage pour découvrir son secret et le détruire. Le jeu commence juste après la bataille de Boromir, alors que Pippin et Merry viennent d'être capturés par une troupe d'orcs. Legolas (un elfe), Aragorn (un homme) et Gimli (un nain) se sont lancés à leur poursuite, tandis que Frodon et Sam poursuivent leurs destins. À la fin de l'aventure, Riders of Rohan reprend un peu l'odeur de base du jeu "War in the Middle-earth" sorti l'an dernier, même si les niveaux sont toutefois différents. L'essentiel du jeu consiste en effet à diriger les troupes sous vos ordres et à trouver de nouveaux alliés pour combattre Sauron, un seigneur maléfique. En outre, vous allez pouvoir diriger de temps en temps, certains membres de la compagnie (Aragorn, Gandalf, Legolas...), durant certaines phases plus exotiques arcade ou éventure. Vous devrez en effet parler à divers personnages, pour les convaincre de vous aider dans la guerre qui se déroule. De temps en temps, vous avez à combattre des armées ennemis au cours d'un combat massif. Vous pouvez alors vous échapper de votre adversaire, ou au contraire, pour le détruire, grâce à tous les paragraphes possibles de votre arme. Au fil du jeu, pour Legolas, où il faut vaincre les orcs qui se rapprochent, en évitant leurs traits d'arrows, lorsque pour Gandalf, il a coupé d'énormes et de boules de feu contre un Nazgûl, un serviteur du mal. Au niveau du jeu, lorsque vous percevez une unité ou divisez vos unités, puis les déplacez comme bon vous semble. En cas de besoin, un zoom donne alors une vue du dessous du terrain et des troupes. Vous déplacez alors vos unités ou leur donnez l'ordre de faire d'attaques, de charger, de tenir la position, de tirer à l'arc ou de faire fuir les ennemis. Comme pour tout wargame, vous devrez utiliser les caractéristiques de l'âge et du sexe pour une unité. De plus, suivant ces dernières, le type d'armes (l'épée ou la lance, l'arc, l'assaut), les armes situées de front ou de dos... vous serviront plus ou moins efficacement. Les dessins qui nous avaient impressionnés lors de nos premières fois, sont toujours aussi bons et colorés, donnant aux personnages et au monde merveilleux imaginé par Tolken. Les animations des visages et



Rider's Of Rohan / P.S.	Dec. 89 Packaging -
GRAPHISME: 90%	PC (Décembre)
ANIMATION: 75%	Jeu en anglais
SON: 60%	PQ: S.P. R.F.
JOUABILITÉ: 50%	R.L. S.L. A.B.
INTÉRÊT:	75%

SCHWARZENEGGER TOTAL RECALL

EST LA VÉTÈRE DU FILM,
AVEC UN NIVEAU HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

DANS CE JEU, SCHWARZENEGGER EST LE HÉROS D'UN DRAME DE SF. IL DOIT SE REVENGER DES VOLEURS QUI L'ONNÉNT VOLÉ SON IDENTITÉ. LE JEU SE DÉROUVE DANS UN MONDE DE SF, DANS LEQUEL IL FAUT FAIRE DES CHOSES COMME DÉCOUVRIR DES CLÉS, D'ÉVITER DES ENEMIS, ET D'ÉVITER D'ÊTRE DÉCOUVRE

LV: HÉROE AU CANAL, EA M. DR. K.

V: MAIS VOUS VOUVEZ BIEN QU'IL Y A DES VOLEURS QUI VOLENT DES CLÉS, ET QUE VOUS DEVEZ LES RETROUVER. C'EST UN VRAI VOLEUR, ET VOUS DEVEZ FAIRE DES CHOSES COMME DÉCOUVRIR DES CLÉS, D'ÉVITER DES ENEMIS, ET D'ÉVITER D'ÊTRE DÉCOUVRE

I: C.Q.C. C

V: UN VRAI VOLEUR, ET VOUS DEVEZ FAIRE DES CHOSES COMME DÉCOUVRIR DES CLÉS, D'ÉVITER DES ENEMIS, ET D'ÉVITER D'ÊTRE DÉCOUVRE

LE FILM ET LE JEU

Un véritable régal pour les fans de Schwarzenegger, ce jeu est un véritable plaisir à jouer. Il est très bien réalisé et offre une bonne histoire. Les graphismes sont également très bons. C'est un jeu très amusant et très intéressant. Il est recommandé à tous les fans de Schwarzenegger et de Total Recall.

© 1990 CARLOCOPICTURES INC.

ocean



Jupiter Masterdrive

C'est carrément Frank Ladoire, dit Sabatier Junior, qui s'est occupé de tester ce nouveau jeu d'Ubi Soft. Après Badlands, Super Off-Road et Nitro, Jupiter Masterdrive a-t-il sa place parmi les jeux de ce genre ?



Après avoir dans Génération 4 depuis maintenant quelques mois, Jupiter Masterdrive vient de sortir. L'histoire brièvement au simplemème millénium alors que toute forme d'appréciation est proscrite de la Terre, une organisation de losers, le P.O.P. Corporation, organise des tournois dans le système de Jupiter. Le principe est simple : les concurrents dirigeant leur vaisseau, un véhicule terrestre ou une course, doivent faire face à diverses épreuves le conduisant à la victoire dans les deux derniers épreuves sur chaque des sixes lunes de Jupiter. Chaque course est composée de deux parties, la course proprement dite et une quête de bonus, les deux alternant.

Avant de se lancer, il faut passer la clé, et même conseillé, de s'entraîner. Disposant d'une mise initiale, le joueur doit payer son inscription pour la première course, et ses résultats dépendront de ses gains. Pour la suite du jeu, le joueur devra gérer son argent de l'agence à pouvoir s'inscrire à la prochaine épreuve et surtout garder de quoi acquitter les dettes contractées et surtout débiter le den. Aussi valut de l'argent. Taches dérisoires mais plus pertinent. En effet, une bonne partie offre toute sorte de matériels comme des moteurs, des gyroscopes, des caméras, des turbos, des freins, etc. suffisamment efficaces ou bien encore des piétons ou des armures. Toujours dans cette boutique, il est possible de tenter sa chance au poker avec les jetons nécessaires sur la piste. La Providence vous voudra peut-être en aide.

Lors d'une course, la tactique est simple : être devant pour commencer en tête et rafler la mise. Mais la technique est quelquefois difficile à appliquer, surtout lorsque vos adversaires n'hésitent pas à vous envoyer dans le décor ou à vous faire dessous. A noter que chaque choc détruit un peu plus votre engin. Un jeu qui démontre vos dégâts et d'autre part préserve à l'écran les dégâts réels. Cela donne une impression de vérité dans ce jeu de course. Il suffit d'écouter vos réactions de combat et l'hilarité garde.



les dégâts, elle dégénère au temps, celle que vous subissez. Pour les phases de bonus, le but est de ramasser l'ensemble des objets dont une clé qui vous sert à débloquer son contenu, une autre minute à l'ancienne pour tenter de résigner le milieus d'obstacles, une autre phase s'ajoute et le jeu entraîne dans la course suivante. Pour visualiser l'emplacement des bonus, rien de plus facile : il suffit de cliquer les points lumineux sur le cadre.

Dernière précision, si vous parvenez au terme de toutes les épreuves, le jeu vous propose de recommencer, la difficulté étant plus importante. Un système de pointage, en fait !

Un niveau du mouvement, aucun problème, l'accélération ayant été porté sur cet aspect, du moins技巧iquement, les deux écrans

en mode deux joueurs scellent superbement, même sur ST, et les brisages accompagnent parfaitement l'action. Un conseil, essayez absolument Jupiter Masterdrive en mode deux joueurs, vous verrez, je vous prend une autre dimension ! En résumé, un meilleur logiciel du genre !



Jupiter Masterdrive / Ubi Soft		Gee Packaging		
GRAPHISME:	66%	Amiga / PC / ST (disponibles)		
ANIMATION:	85 / 60			
SON:	73%	P.Q.	E.R.	
JOUABILITÉ:	80%	R.F.		
INTÉRÊT:	84%	Jeu en temps		
A	S	D.	S.	
		L.	J.	
		3		

THE ULTIMATE Ride

A vos marques, prêts, . . . partez !!

Mettez la machine d'envol dans cette magnifique simulation de course automobile "The Ultimate Ride".

Chez nous, l'adrenaline monte et battez-vous sur les grandes circuits, dans un championnat du monde palpitant.

Le parcours est trop difficile pour débiter ? Détendez-vous jusqu'à l'heure d'arriver.

Défiez votre ami - quatre équipes

L'action ne partage, on aime ou on déteste.

La rapidité et la qualité graphique de cette simulation la démarquent des autres. Une édition unique jamais égalée.

Elle vous présente les 32 meilleures équipes du monde. Même les

Distribué
par
UBI SOFT



MINDSCAPE



M I N D S C A P E

DISC

Cela faisait plusieurs semaines que Frank Ladoire parlait très souvent de ce nouveau jeu de chez Loriciel, promettant un produit de qualité. Même si Discs est un peu pompé sur Discs Of Tron, il semble en effet qu'il soit jouable et parmi les grosses surprises de Noël.



Fierement inspiré du jeu d'ancêtre Issé d'Iota Tron, Discs vous propose un combat, le plus souvent à mort, contre un adversaire.

Le principe du jeu est très simple, chacun des personnages est garanti de la plate-forme sur laquelle il se trouve, et doit vaincre l'opposant en face de lui grâce à un ou plusieurs discs qu'il peut lancer, renvoyer et rattraper cette plate-forme.

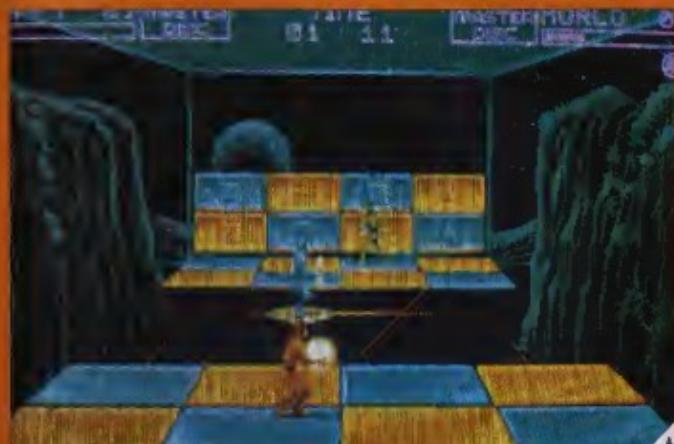
Avant de poursuivre, il faut étudier la structure de ce jeu. Composée de dalles sur lesquelles évoluent les membres d'un damier, elle est le parfait reflet des dalles que l'on retrouve dans la nature. Ces dalles sont placées sur le mur derrière chaque personnage. En effet, dans le jeu, les dalles, et donc le mur, se trouvent au centre pour régulariser les combats. Pour empêcher les dégâts, il existe plusieurs méthodes. Principalement, il est possible de désenjolier les dalles constitutives de la plate-forme en envoyant un disc sur celle-ci, ou via les dalles présentes dans l'arène. Ainsi, si certaines disparaissent dès le premier contact, elles nécessitent le plus souvent plusieurs coups. La notion de ces coups est fondamentale pour comprendre ce jeu. Vous apprendrez vite à les recevoir ! Au niveau du contrôle du dragon, le joueur peut décider de l'envoyer sur la dalle du haut ou la dalle du bas, atterrissant par la même porte d'entrée à l'avant ou à l'arrière de la plate-forme (à noter l'existence de certaines dalles redoublées). Autre précision, les murs latéraux de l'arène peuvent également servir au lancer des dalles.

disque pour détourner l'adversaire, avec un regard par-dessus l'épaule. Deuxième méthode, afficher l'adversaire comme une bête en renouant à le toucher. Pour cela, on doit toucher sur l'un de ses disques, reconnaissant ainsi que son jeu consiste à trouver une solution différente pour chaque joueur. Troisième méthode demandé par ma coach m'a émerveillé : faire croire qu'il y a une chance différente pour chaque joueur. En effet, le joueur adverse à la possibilité de gagner, changement en milieu temps la couleur du disque devant lui à cet instant dangereux pour vous. C'est ainsi qu'il est possible de gagner la partie, alors qu'il n'y ait pas de chances d'avoir disque. Mais n'allez pas croire que les personnes sont une réponse à tous les problèmes. A chaque fois que vous parlez un discours, l'impact du choc vous fera reculer de quelques centimètres, attention à ne pas tomber dans le psychos. Enfin, dernière méthode pour gagner une partie, avec quelqu'un peu de points que l'adversaire tient du temps écoulé. Au niveau du maniement, beaucoup de gestes sont autorisés comme la récupération d'un disque lancé, il suffit d'être bien placé et de ne pas bouger. Autre astuce amusante, les sauts d'une personne de celle à l'autre lorsque l'une vient à manquer sur le canapé. Enfin, semi-automatisme, cette fois-ci, les parties : en positionnant la joystick vers l'amitié, il nous reste à céder de côté de la partie (droit ou gauche). L'ordinateur se chargera d'effectuer une parfaite passe à basse.

Le jeu propose plusieurs modes allant de l'entraînement au challenge (combat contre un adversaire), en passant par le

jouent et le championnat. De plus, il est possible de se constituer son personnage et de le suivre, visualisant ainsi ses progrès et donc les vôtres puisqu'une sauvegarde est prévue. La réalisation de Discs mérite une attention toute particulière avec une mention pour le graphisme et l'animation des personnages (encore Dominique Sabatini). Que ce soit en mode déplacement ou en aérien, elle est parfaite et les moments déjantés ont été givrés. Il faut voir l'un des adversaires lancer un disque en plein décollage du pentagone, l'autre faire glisser sur la piste au bout d'une manœuvre ! Un grand bravo également au scénario. Alors que Le Seigneur qui a su remettre toute la magie de l'anecdote. En bref, un des meilleurs jeux d'aventure de cette année-là.

DÉSIR			INTÉRÊT		
GRAPHISME: 73%			Dot.: -		
ANIMATION: 94%			Packaging: -		
SON: 82%			Amiga / ST (fin décembre)		
JOUABILITÉ: 80%			jeux en français		
INTÉRÊT:			P.M.	E.P.	P.A.
92%			G.L.	S.L.	I.C.



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA
FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Picardie et 4, Passage de la Réole
Niveau - 2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

16. 42.36.04.13 | 3615 MICROMANIA UN GAMBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

**MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES**

GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V.
RER Charles de Gaulle / Bois
Tel. 42 56 04 13

MICROMANIA
LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Avenue des Mimosas
RER La Défense
Tel. 47.73.53.23



Alors que Didier testait Battletech 2, Frank Ladoire s'occupait d'un jeu du même genre, mais totalement orienté arcade: Metal Master. Il nous livre ses impressions...



METAL MASTERS



Vous convient à un remake de combat de gladiateur, Metal Master vous propose de prendre les commandes d'un robot et de participer à un tournoi. Seul un grand combattant doté d'une bonne endurance et d'un bon sens tactique sera proclamé vainqueur et recevra tous les honneurs.

Au début de la partie, le joueur a deux possibilités: soit créer son propre robot ou bien utiliser un robot déjà existant. Pour le presser car, il devra l'arranger pour qu'il soit aussi résistant que possible tout en étant aussi rapide que possible.

Le robot sera alors doté d'un certain nombre de pièces et de débris.

Il devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.

Le jeu se déroule sur une piste de combat.

Le joueur devra alors faire face à l'ennemi dans un combat de deux contre deux.



Metal Masters / Infographie

GRAPHISME: 80%

Dos -
Packaging -

ST (en vente)

Amiga (Janvier)

ANIMATION: 84%

Jeu en français

SON: 71%

J.D. R.F. R.P.

SUPERGRAPHX

Q.L. Q.L. P.Q.

INTÉRÊT: 60%

TEL: (1) 42 27 16 00

80%

ELECTRON

12 Pca de la Porte de Champs Elysées 75017 Paris M° Porte de Champs Elysées Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1

ATARI 130 XE

- + Lect K7 + Joy
- + Flight Simulator
- 490 F

Offre n° 2

AMIGA 2000

- + Mont. 1989
- + 1 Lect. externe
- 7990 F

Offre n° 3

ATARI 620 STE

- 512K Lect DF
- 1M Ram + 1M Ram
- 50 Disquettes
- 2990 F

Offre n° 4

ATARI 620 STE

- 1M Ram + 1M Ram
- 50 Disquettes
- Cable Peritel
- 3990 F

Offre n° 5

ATARI 1040 STE

- Lect DF Peritel
- 100 Disquettes

Offre n° 6

ATARI 520 STE

- + Mont. Couleur H.R.
- + 1 Pack au choix
- 5290 F

Offre n° 7

ATARI 1040 STE

- + Mont. Couleur H.R.
- + 1 Pack au choix
- 5990 F

Offre n° 8

ATARI 520 STE

- 1M Ram + 1M Ram
- 50 Couleurs H.R.
- + 1 Pack au choix
- 5490 F

Offre n° 9

AMIGA 500

- 50 Couleurs H.R.
- Cable Peritel
- 3290 F

PACK N°1

100 Disquettes
Tapis de Souris

PACK N°2

Jeux, Utilitaires,
Joystick, Tapis

PACK N°3

10% de produits
gratuits au choix

PACK N°4

ATARI 130 XE
+ Lect K7 + Joy
+ Flight Simulator

PACK N°5

Extension 512K
ST ou AMIGA

Disquettes Konicas:

- 3,5 DF DD
- 200 Frs les 50
- 360 Frs les 100
- 1800 Frs les 500
- 50 Etiquettes: 15F

STAR LC10

- 2790F
- 2290F
- 1990F

Lecteur externe

- Dble face ST/AMIGA
- 10 Disquettes
- 650F

Extension 512K

- AMIGA
- 490 F

Palement en 4 fois
sans frais,

- Credit CETELEM,
- SOFINCO,
- Cards Aurora, CB.
- 10 boites: 590F

Konicas DFDD:

- 350F
- 1490 F
- 1490 F

LYRIX

- 5 Jeux, Alim, Plas
- 590 F
- 590 F

BANDEJO BANDEJO

- 3 Jeux + Plas
- 890 F
- 890 F

EXPRESS

- NC

LES CONSOLES PORTABLES

7 rue Raoux

(Bd Renouvier)

34000 Montpellier

Tel: 67 58 39 20

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

LES CONSOLES ****

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

du Mardi au Samedi

0930 à 12h30, 14h à 19h30

Quelle idée étrange que de vouloir adapter un jeu Lynx sur ordinateur. Quoi qu'il arrive, c'est une première dans le genre, et Stéphane Lavoisard s'est penché sur ce nouveau US Gold qui n'a rien à voir avec les pommes de terre. La question est: Chip's Challenge, Gen d'Or ou Flop d'Or?



Chips' Challenge, comme des amateurs de la Lyra, est un jeu de stratégie aux nombreux tableaux. Le but du jeu est de ramasser à chaque niveau tous les microprocesseurs dispersés et cachés, puis de rejoindre la source pour passer au niveau suivant. C'est une sorte de singuler loi des premiers temps : il faut se compliquer rapidement avec l'apparition d'obstacles et de niveaux qui ne sont pas aussi. Au début, vous aurez qu'à résoudre des problèmes de clés couvrant des portes de leur couleur ; mais rapidement, il vous faudra pousser des blocs pour régulariser certaines couleurs, trouver les bonus permettant de ne pas glisser sur les places glissées, détruire les flammes, ou remettre des îles roulants à l'horizontal. Plus tard, vous devrez admettre correctement des interrogations si elles ouvrent certains passages, découvrir des ruses amusantes, et bien d'autres choses... Chips' Challenge n'a pas de but pour un nombre

Et fin, l'objectif de Chip's Challenge est de proposer un nombre élevé de niveaux aussi sous-défis. Vous disposez d'un temps limité pour terminer chaque niveau, mais heureusement, un système de code permet de reprendre au dernier niveau.

accordé. Chip's Challenge est un très bon jeu de réflexion, très simple d'accès, ce qui en fait un jeu grand public, qui réussit aussi bien les jeunes que les adultes. On peut regretter que la réalisation n'est pas meilleure, mais pour ce type de jeu, ce n'est pas primordial.

Chip's Challenge / US Gold		
GRAPHISME:	54%	Dos : -
ANIMATION:	63%	Packaging: -
SON:	64%	ST (en verté)
JOUABILITÉ:	79%	Amiga (en verté)
INTÉRÊT:		
74%		
<i>Jeu en anglais</i>		
J.D.	S.F.	R.F.
D.L.	F.L.	P.G.
	1	

SENSATIONS FORTES
à l'aube du cinquième millénaire...
LEZARD'E

Jupiter's MASTERDRIVE



UBI SOFT
Entertainment Software

Didier Latil ne semblait véritablement pas apprécier ce jeu lorsque nous en avions vu la preview, mais il semble qu'après y avoir joué un certain temps, il ait finalement trouvé ce nouveau Microprose intéressant.

Covert Action



Microprose, toujours considérée comme la société spécialisée dans le domaine des simulations, innove ce mois-ci avec Covert Action, une simulation d'espionnage alliant réflexion et action. Vous êtes un agent secret de la CIA, Max Remington, et vous devez empêcher les terroristes, organisés par des criminels notoires, de déclencher chaque mission commandée par un rapport de votre supérieur, qui laisse souvent une quelque chose à préparer. A vous de faire toutes requises pour empêcher les chiens enragés de détruire et envoyer ainsi le complot qui se trame. Pour ce faire, vous disposez d'un temps limité qu'il faut exploiter judicieusement. Il faut assez souvent, rappeler à votre QG pour obtenir des renseignements sur cet ou tel individu, décrypter un message codé (en utilisant la fréquence d'utilisation de certaines lettres) et vite avant de déclencher), trouver des informations sur des endroits précis... La phase de décryptage est vraiment géniale et elle permet d'obtenir des renseignements précieux pour le reste de votre enquête. Après réflexion, vous allez débarquer le bâtiment qui sera de base pour les opérations. Vous pourrez alors essayer de mettre leur ligne téléphonique sur votre écoute au cours d'une phase où vous pourrez faire preuve de logique. Vous pourrez aussi exprimer les pensées qui entrent et qui sortent de l'esprit de l'ennemi. De plus, pour garder un œil de loupe, vous pouvez être assuré de la suivre en temps. La phase qui correspond à la partie vous donne les connaissances de deux personnes. Soit vous vous contentez de suivre la volonté du criminel, espion ou dévoué à un lieu secret, soit vous pouvez essayer de l'embarder pour l'interroger ou l'empêcher. Peut en revenir au QG des criminels (harcèlement, gangsters, espions...), vous pourrez essayer par infiltration. Vous tournez les difficultés grâce aux attentions aux alarmes et aux gardes. Avant d'entrer dans le bâtiment en question, vous devrez choisir votre matériau (grenades, micro, fusil à gaz, gants pour balles, matériels électriques, appareil photo). Dès que vous passez par une porte, vous pouvez tuer les gardes, détruire les pinceaux. Vous y trouvez des messages codés ou non, des photos et des renseignements sur les criminels, les téléphones et les matériels électriques des criminels. Si un garde entre dans la pièce où vous êtes, plusieurs solutions sont possibles. Si vous êtes déguisé ou si vous vous êtes accoutumé derrière un miroir, il peut passer sans rien. Sinon, c'est le combat où l'utilisation de grenades pour faire. Avec encore de nombreux paramètres et possibilités, Covert Action est d'un réalisme tout à fait surprenant, et le malaise entre les parties d'aseau, de logique et de réflexion font de ce jeu un très bon logiciel. Il est dommage que les graphismes et les sons soient de moins bonne facture car cela entraîne un peu de l'intérêt du jeu. Une version VGA aurait été souhaitable.



Covert Action / Microprose

GRAPHISME: 39%

ANIMATION: 34%

SON: 13% / 31%

JOUABILITÉ: 72%

INTÉRÊT:

81%

Dos/MS
Packaging:
(en vente)

Jeu en anglais

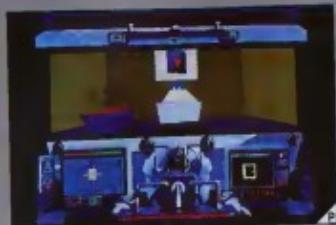
ZD, SF, RF,

PL, SL, PG



elite

Empire Galactique



Didier s'est lancé à la conquête de l'empire galactique ce mois-ci, en testant ce nouveau logiciel de chez Tomahawk, première adaptation d'un jeu de rôle réalisé par l'auteur même du jeu original.



Empire Galactique est un logiciel étonnant basé sur le jeu de rôle français du même nom, sorti en 1984. Contrairement aux adaptations de jeux de rôle, sorties jusqu'à présent, vous n'avez pas de rôle de personnage, ni de points d'expérience. Les programmeurs ont préféré se baser sur le monde d'Empire Galactique, commentant que l'expérience correspond à la maîtrise du jeu, qui découlait des heures de pratiques. Le jeu débute au 115e siècle, dans un système de planète où rien n'élève. Vous jouez le rôle d'un agent de l'Empire envoyé aux confins de la galaxie, pour rétablir la paix et protéger l'empereur local. Depuis quelques années, sur la planète principale Ether, une véritable guerre civile semble éclater, opposant les tribus, des factions qui luttent farouchement à l'empereur, à la milice locale, des forces politiques, mais aussi à l'ennemi, les tyran. Votre mission est de découvrir ce qui se passe réellement sur le monde et d'essayer d'unir les diverses factions de tribus, pour combattre Voltar. Voltar dirige sur l'atmosphère de la planète où les humains à vivre dans des espèques d'années, les formes. Il faut régulièrement rapprocher ces dernières en cérémonies et en énergie. De plus vous devez trouver armes, armes et protections pour faire face aux dangers qui vous questionnent. Cela viennent d'abord des hommes de la tribu échelée, mais aussi des fauves locaux, des créatures dangereuses et dévastatrices. Une bonne partie du jeu consiste à apprendre le microde, vider les divers bâtiments et combattre lorsqu'il le faut. En outre, vous devrez discuter avec les personnes que vous rencontrez, pour obtenir renseignements et matériels. La discussion se déroule sur un écran particulier. Sur les côtés, vous voyez votre visage et celui de votre interlocuteur. Vous avez le choix entre cinq phrases à chaque instant de la discussion. Suivent vos propres (légères),

réponses, amicales, polis, etc., votre vis-à-vis réagira en fonction de l'ordre du jeu de l'empereur à un individu pro-Voltar, et continuera ou non à vous parler. Ces discussions sont indispensables pour avancer dans le jeu. Les règles elles-mêmes sont malheureusement pas toujours logiques. Pour vous diriger, il suffit d'appeler la source, que le droit permet de passer en mode informatif. Vous pouvez alors prendre ce qu'il vous faut, ouvrir une porte, sélectionner un individu pour porter, examiner vos possessions. Assez pratique à lire. Empire Galactique possède un gros avantage sur ses concurrents : il est en français, tout en français, que n'en français. Les graphismes sont vraiment jolis, et l'animation des formes, des véhicules, des vaisseaux est très aussi réussie. Les dialogues sont assez difficiles, car les réactions de vos interlocuteurs ne sont pas toujours logiques et prévisibles, mais ce sont surtout les combats qui sont mortels. La gestion des objets en 3D n'ont pas toujours porté.

Empire Galactique / Tomahawk

GRAPHISME: 65%	Doc: 7/10
ANIMATION: 77%	Packaging: 7/10
SON: 34%	Amiga / PC / ST (en vente)
JOUABILITÉ: 62%	
INTÉRÊT:	

85%

TEST AVENTURE

**ALLIANCE
LOISIRS**

Le temple
de la console de jeux

REVENIR
16 %
Réduire

**SEGA
8 BITS**

Canada	600 F	ALCETTE RUMY	295	SHAGGY	300	GLOBAL DEFENSE	311	SLAY	301	ROCKY	301	VIOLENT	301
Master System	800 F	BARTENDER	300	SUPER DRAGON	300	CIVILIZATION PROF	301	SLAY SHOT	301	WORLD WARRIOR	301		
Super System	1000 F	BARTENDER	300	ZOMBIES JACK	300	COLLECTOR PROF	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
NEO-CHARI	700 F	BLAZER	300	ENIGMO FADER	300	GRILL PROF	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ACTION PANTHER	800 F	BLAZER	300	FANTASY ZONE	300	HARVEST STAR	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
INTER-FLAMES	800 F	BLAZER	300	CALIFORNIA GAME	300	HARVEST TALL	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS	800 F	BLAZER	300	GIANT ID	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 2	800 F	BLAZER	300	HARVEST SOUL	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 3	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 4	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 5	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 6	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 7	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 8	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 9	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 10	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 11	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 12	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 13	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 14	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 15	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 16	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 17	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 18	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 19	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 20	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 21	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 22	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 23	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 24	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 25	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 26	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 27	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 28	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 29	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 30	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 31	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 32	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 33	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 34	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 35	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 36	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 37	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 38	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 39	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 40	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 41	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 42	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 43	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 44	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 45	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 46	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 47	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 48	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 49	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 50	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 51	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 52	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 53	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 54	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 55	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 56	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 57	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 58	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 59	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 60	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 61	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 62	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 63	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 64	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 65	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 66	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 67	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 68	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 69	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 70	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 71	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 72	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 73	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 74	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 75	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 76	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 77	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 78	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 79	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 80	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	301	SOULSHOT	300	WORLD WINGER	301		
ALIEN KIDS 81	800 F	BLAZER	300	SOULSHOT	300	SOULSHOT	3						

CARTHAGE

Cartego Delenda Est! Si cela ne vous rappelle rien, Frank Ladoire, spécialiste de latin, sait de quoi il s'agit (tout comme Romanos Eunt Domi, qu'il a d'ailleurs recopié sur les murs de nombreuses villes). Voici son avis sur le jeu!



Peu présent dans le packshot des wargames, le studio Psygnosis s'est donc décidé de faire une armée avec Carthage, logiciel réalisant les guerres intervenues entre l'empire romain et les Carthaginois.

Vous jouez le rôle de Dregensis, chargé de mettre au point une tactique de défense face à l'envahisseur. Il s'agit donc de vivre les différentes villes de TlC pour évaluer des armées suffisamment puissantes capables de résister aux débarquements et aux forces romaines.

Votre premier objectif est donc de vaincre les troupes les plus proches à l'aide de votre char,



avec une somme plus ou moins importante d'argent prélevé dans le trésor national issu du fructueux commerce entrebâillé avec les peuples voisins.

La première étape du jeu, après avoir tenté le côté de Carthage bien sûr, consiste donc en une évaluation des associations de chaque ville et de leurs capacités. Après avoir sélectionné les villes susceptibles de lever une armée très rapidement, vous partez à bord de votre char dans un paysage qui rappelle la seule véritable phénomène d'excuse de la partie. A la manière de Chase HD ou Turbo Lotus, le jeu nous permet d'entrer et de sortir au bout de deux secondes au maximum et d'éviter les pannes, non pas quelques endommagages vont malheureusement mais à chaque choc, le char effectue un saut et c'est un peu de votre argent qui se renverse sur le chemin. Bon évidemment, il s'agit aussi de rouler le plus vite possible et donc de claquer du feu pour relancer les

chevaux si la cadence virent à basse. Mais la nature du terrain n'est pas le seul danger potentiel puisque d'autres chars, dirigés par des esprits romains, entrentrent dans votre progression. Lors de chaque rencontre, le jeu change de nouveau d'aspect pour effacer les deux chars en vue d'avion. A tel instant le but est de contrôler l'essieu du véhicule adverse à l'aide de vos toutes équipées de pica, votre opposant disposant des mêmes armes

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA
FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN DE JEUX
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Proust et 4, Passage de la Roûle
Niveau : 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.79

MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
(Galerie Basée)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V -
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42.56.04.13

NOUVEAU
MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
(Galerie Basée)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V -
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42.56.04.13

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Mieux vaut essayer d'alléger cette séquence de jeu, car votre vitesse est alors réduite de moitié laissant le champ plus facilement libre aux Romains.

Une fois dans la ville, à vous de former une armée ou les batailles qui la composent. Cela en dépendra de nombreux, dont la présence d'unités défensives et d'unités offensives. Il faut donc évaluer justement les coûts! Un bon conseil, chercher à localiser rapidement l'emplacement des catapultes et des archers pour les redimensionner ultérieurement. En effet, si toutefois aux mains des Romains, tout sera détruit. En répétant ces opérations dans plusieurs villes, vous disposeriez de nombreuses troupes prêtes à en découdre avec l'ennemi. Une chose à savoir, les armées se déplacent toujours par le route.

Pour combattre, rien de plus facile il suffit de positionner une de vos armées sur l'écran. Une fois au contact, deux solutions détruire tous les ennemis méthodiquement ou bien alors s'échapper sur le général (à l'aide de la tourelle par exemple). Une fois ce dernier détruit, ses troupes rentrent le combat et sont alors en état dégagé. Si vous échouez dans votre plan, vous verrez la Ville de Carthage saccagée, pliée et brûlée par les Romains.

La réalisation de Carthage est superbement axée, comme pour Mindwarrior par exemple et de façon plus réussie, une excellente utilisation de la technique des fractales. En effet toutes les cartes apparaissent à l'écran (après plusieurs zooms) pour example! Utilisez ce principe et leur calcul est très rapide. Concernant les phares d'arcade, les graphismes sont assez réussis avec un souci du détail poussé au maximum. Si l'une de vos routes est endommagée, vous le verrez toutoyer à l'écran. Enfin et comme de coutume chez Psygnosis, l'environnement sonore est permanent et de très bonne qualité. En bref, cette un wargame abordable.



Carthage / Psygnosis		Doc. 7/10
GRAPHISME:	88%	Packaging: 7/10
ANIMATION:	83%	ST (début 91)
SON:	81%	Amiga (en vente)
JOUABILITE:	63%	
INTÉRÊT:	86%	
Jeu en anglais		
JQ.	EF.	RF.
SL.	SL.	FQ.

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA
FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Proust et 4, Passage de la Roûle
Niveau : 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.79

MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basée)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V -
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42.56.04.13

MICROMANIA
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47.73.53.23



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

ROBOCOP 2

Grand fan de la police et des robots (il rêvait d'être agent de police quand il était jeune), Frank Ladoire est un inconditionnel de Robocop, et il s'est réjoui à l'arrivée de ce jeu sur micros.



Alors que le premier, sorti il y a maintenant plus d'un an, fut encore placé dans les meilleures ventes en Amérique, le second sort sur nos écrans avec quelques semaines de retard tout de même ! L'esprit du capitai est fidèle au film, dans le but final bien sûr, mais surtout au niveau de la violence déployée.

Le scénario est assez primaire et vous plonge dans une ville de Detroit en proie à la drogue. A vous de débusquer le chef des trafiquants et de le mettre hors d'état de nuire. A chaque phase du jeu, le programme vous donne une mission à remplir, avec comme constante la récupération des objets. Dans le premier jeu, par exemple, Robocop doit, en plus de faire débusquer toute la cargaison de "muk", sortir derrière la drogue. Dans un autre niveau, il s'agit de trouver un parfum pour recouvrir la mémoire. Si techniquement, Robocop 2 ne souffre aucune critique eu

presque, il en est tout autrement de la jouabilité. Le jeu est vraiment très dur, ce qui "tue" quelque peu l'intérêt de la partie pour les débutants. Pour les petits fans de ce type de jeu ou les grands pros du joystick !

Robocop 2 / Occam

GRAPHISME: 81%

Dos: 2110
Packaging: 7110
ST (en vente)

Amiga (en vente)

ANIMATION: 85%

Jeu en anglais

SON: 80%

J.G., B.F., R.F.

JOUABILITÉ: 30%

E.U., S.U., P.Q.

INTÉRÊT:

59%



**THE SECRET OF
MONKEY ISLAND**
A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT

Si n'a pas de chance, prenez je suis en prison dans le camp de Singe. Mes vêtements de grug et de vaste jeans peuvent résister à celle-là !

"Tous petits apprenez et vous seriez un Perdrix comme moi !", me disait-il. Cela me paraît juste. Si seulement je pouvais sauver les enfants qui ont vécu. Mes propres enfants sont longueur de jambes, tout sera plus simple !

Comment sans pas pu imaginer que je rencontrerais une personne et n'importe quelle femme avec un véritable plaisir et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi passer à travers cet horreur cinglée en route pour se trouver au fantôme qui se déplace à 83 centimètres au dessus du sol et brille sa bretelle tous les matins ?

Extrait de "Les Mémoires de Geybrush Threepwood, les Amis de l'Île du Singe".

Version française ATARI ST AMIGA PC

LUCASFILM
GAMES

UBI SOFT

6-10, rue de Valence
91190 MONSIEUR
FRANCE

Tel : (01) 31 95 37 65 52
Fax : (01) 31 95 37 67 52

DISPONIBLE DANS LES FNAC ■ ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Après Corporation et Torvak The Warrior, Core revient à ses jeux d'antan, les "cute" games, et propose avec Car-Vup un jeu de tableau qui a enchanté Stéphane Lavoisard, qui s'est retrouvé avec plaisir aux commandes d'une voiture incontrôlable, comme il en a l'habitude lorsqu'il tente de conduire!



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA
FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Piquet et 4, Passage de la Râde
Niveau - 2, Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
84, av. des Champs Elysées
Métro George V.
RER Champs de Mars / Trocadéro
Tél. 42.56.04.19

MICROMANIA
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
(Galerie Boué)
84, av. des Champs Elysées
RER George V.
Tél. 47.73.55.23



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Dans Car-Vup, vous dirigez Amrix, une voiture qui doit naviguer dans le monde des Dessins animés, jusqu'à ce que le Capitaine Grin, un Méchant, capture tous les amis d'Amrix et peigne le monde des Dessins Animés de méchants.

Votre but est donc de sauver votre monde préféré, en exploitant les 5 mondes composés chacun de 6 niveaux, en nettoyant chaque tableau de tout le mal créé par le Capitaine Grin. Au niveau de jeu, cela consiste à éviter les ennemis ou à les détruire, tout en recolquant l'ensemble des plates-formes constituant chaque niveau. Le problème est que vous n'avez pas de freins, et que vous devez faire constamment faire demi-tour et sauter de plates-formes en plates-formes, sans oublier de faire le tour de la piste, sans être nécessairement aidé par des bonus ou des armes supplémentaires, qui s'activent au hasard. La partie est assez délicate car les ennemis passent au-dessus de vous, les pires de secrète qui détruisent les ennemis sur une plate-forme qui vous quitte, la barre d'énergie qui vous déchaîne automatiquement de vos adversaires, le pot de peinture qui détruit les ennemis devant Amrix, le mégaphone-déchets qui détruit tous les ennemis que vous heurte, le mortier, qui tire au-dessus de vous, la bombe qui détruit les ennemis situés à l'angle inférieur, le pot d'échappement qui mène les ennemis sous vous pourtant confus, la radiateur qui offre de la vapeur sur les ennemis à l'oeuvre, le magie carbonique qui immobilise vos ennemis, le dénitrox qui vous permet de ne plus perdre de temps, toutes ces armes, et les super-bonus qui transforme les ennemis en démons frits.

Aussi probable que Rainbow Islands et tout aussi sympa que le jeu d'Océan, Car-Vup bénéficie d'une réalisation soignée, avec un son bien différent sur Amiga. Les tableaux sont nombreux et variés, les graphismes très "cartoon", les bonus pullulent tout comme les niveaux secrets, et au total, Core nous propose un des meilleurs jeux de tableau du moment.

CAR-VUP / ©Core		
GRAPHISME:	79%	Dec.: Packaging:
ANIMATION:	84%	Amiga / ST (début Janvier)
SON:	70%	
JOUABILITÉ:	90%	
INTÉRÊT:	89%	
Jeu en anglais		
ZB	BF	RF
DL	FL	PQ

C & M III : BREVET : Un jeu puzzle-arcade pour PC et compatibles. Il sera édité par Micromania. Disponible fin Janvier. Heel Whiz : Zero Hero 90 : "Mine number 90" : un jeu d'exploration et de recherche de trésors dans une mine abandonnée. Il sera édité par Micromania. Disponible fin Janvier.

MINI-MAX : "The Last Castle" : un jeu d'aventure dans un château médiéval. Il sera édité par Micromania. Disponible fin Janvier.

STAR STAR : "Star Star" : un jeu d'arcade de tir à volonté. Il sera édité par Micromania. Disponible fin Janvier.

STAR STAR : "Star Star" : un jeu d'arcade de tir à volonté. Il sera édité par Micromania. Disponible fin Janvier.



ET VOUS, QU'EN PENSEZ VOUS ?

DISPONIBLE SUR :



Depuis qu'il s'est inscrit aux cours de boxe thaïlandaise, karaté et viet-võ-dao, Philippe Querleux, meurtri de bleus, ne quitte plus son kimono noir, son nunchaku et son bandeau dans les cheveux (c'est un fan de Karadé Kid, du premier au septième). Malgré tout son enthousiasme, un problème demeure, sa voix trop grave l'empêche de pousser correctement le "kai", cri de tout bon combattant. Pour amoindrir sa frustration, nous lui avons donc confié Ninja Remix à tester !

Ninja Remix



C'est le mode des remix, tant au niveau des films qu'en Top cinquante, alors pourquoi pas sur nicles ?
Last Ninja Remix est une adaptation sur ST de Last Ninja, où qui fit un tabac sur les ordinateurs 8 bits. Je ne suis pas vraiment bien placé pour faire la comparaison des deux versions, la première ne m'avait jamais semblé entre les mains. C'est donc en "condo" que je charge ce jeu ! Tout d'abord, on passe par l'accès à l'option menu pour déclencher ou déplacer et aux divers mouvements de combat du ninja, le jeu court en 3D. C'est une grande avancée technologique que vous propose Ninja Remix à travers six décors différents. Le Ninja est malaisé dans l'art du combat, et quand vous l'attaquez par un coup de mains mises, vous pourrez l'atteindre avec cinq armes différentes, si toutes vous trouvez ces armes ! A noter que certains mouvements sont possibles à la manette, et ce, avec ou sans armes. En fonction de l'armes que vous avez en main, vous aurez seize nouveaux mouvements. Pas évident donc de tout les maîtriser. Lors des premiers combats, il n'est pas rare de se faire toucher sans pouvoir répliquer efficacement, mais après quelques affrontements tout rentre dans l'ordre.

Chaque niveau vous propose une quête à travers divers chemins que vous devrez de nombreux ennemis. Des tentacules vous empêcheront les objets que vous possédez, celui que vous utilisez et votre énergie. De toute façon, certains objets étant indispensables pour progresser dans le jeu, vous êtes obligé de parcourir tous les différents écrans de chaque région. Autre contrepartie, celle de l'énergie de votre adversaire, au bout de l'heure.
En définitive, Ninja Remix est un bon jeu qui vous tiendra en haleine de longues heures, les combats étant disputés et les indices nombreux.



Ninja Remix System 3	
GRAPHISME:	81%
ANIMATION:	63%
SON:	78%
JOUABILITÉ:	67%
INTÉRÊT:	68%

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



LOTUS ESPRIT

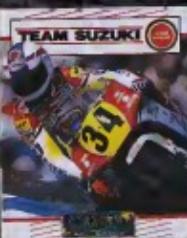


TURBO
CHALLENGE

"Une simulation de course" HIT JEU SUR GEN 2 GR. 5 m
GÉNÉRATION 4 - MÉMOIRE 800 KILOBIT



"Le rally comme il n'en existe pas..." J. YSTIC



"Les meilleurs gars de la planète sont dans ce jeu pour faire leur meilleure génération" J. YSTIC



GREMILIN - 26, rue J.-J. DRÉZEN, 93160 BOISSY-Saint-LÉGER, FRANCE. TÉLÉPHONE (01) 43 31 67 55

NARC

Réalisé par Sale's Curve, Narc est l'adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous éliminez le problème de la drogue frappant votre ville en explosant les dealers qui y traînent à coups de lance-missiles. Narc se veut un jeu moral, antidrogue, mais y traîner à coups de lance-missiles. Narc se veut un jeu moral, antidrogue, mais

Il fera de vous un psychopathe complet... Nous avons préféré que ce soit

Stéphane qui le teste, il ne pouvait pas empêcher!



Que dire sur Narc, si ce n'est qu'il s'agit d'un shoot'em up dans lequel vous jouez le rôle d'agent antidrogue, et que votre but est de nettoyer la ville des dealers et des fabricants de drogue à chaque niveau, et ils sont au moins de trois. Vous allez détruire des dealers allongés dans les grottes de la ville aux vitrines entièrement abandonnées, en passant par les fabriques, les maisons de particuliers pour finir dans le bureau où se tient Mr Big, le boss des dealers.

En cours de chemin, vous allez détruire de nombreux ennemis, étant de simples chiens méchants à des dealers aux allures d'exhibitionnistes, qui lâchent des paquets de cocaïne qui vous font détruire, en passant par des tuours lanceurs de couleuvres, des hommes tenant leur hélicoptère et j'en oublie. Pour vous défendre, vous disposez de plusieurs armes qui sont assez pratiques. Des balles accélérées, des balles à retardement, des balles toxiques contre adversaires en pilotes, et une dernière arme de mort toxique contre adversaires en pilotes.

Cette réalisation, Narc est celle qui se tient de mieux dans la pose, avec un scrolling efficace, des graphismes soignés et une bonne jouabilité. Pas pourtant, puisque ce jeu a été réalisé par l'équipe de Sale's Curve.

Bref, si vous aitez les jeux de ce genre, passez outre le scénario séché, vous allez vous éclater, surtout si vous jouez à deux!



Narc / Ocean

GRAPHISME:	85%	Doc.-
ANIMATION:	84%	Pedagogie: -
SON:	70%	ST (début 80)
JOUABILITE:	80%	Amiga (en version)
INTÉRÊT:	90%	
Jeu en anglais		
JJ. KF. RF.		
DL. SL. PL.		

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

CRYSTALS OF ARBOREA

Sierra / ST & Amiga

SPEEDBALL 2

Mitronoff / ST & Amiga

SWAP

MicroMaid / ST, PC, Amstrad et Amiga

LEMMINGS

Frogsoft / ST & AG

BLUE MAX

Minicope / PC

WREATH OF THE DEMON

Randysoft / Amiga

TEST DRIVE 3

Accolade / PC

GREAT COURTS 2

Ubi Soft / Amiga & ST

MI TANK PLATOON

Microscape / ST, PC, Amiga et Amiga

TOURNAMENT GOLF

Elite / Amiga & ST

JUPITER'S MASTERDRIVE

Ubi Soft / Amiga & ST

BATTLE COMMAND

Ocean / Amiga & ST

SVIV

Storm / Amiga & ST

TEAM SUZUKI

Gremi / Amiga & ST

KNIGHTS OF THE SKY

Sierra / PC

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur achat, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.



ELVIRA

ROOM
ITEM
MONSTERS



PAUSE
SAVE
RESTORE

STM 01 MES 10 DEK 01 SKS 22 LEP 00 EXP 00

Do you want to play again?

YES

NO

Véritable fan d'Elvira, dont les rondeurs le laissent rêveur, et que l'escalade n'effraie pas, Didier Latil s'est jeté frénétiquement sur la boîte du jeu et a demandé à tester ce nouvel Accolade en priorité. Sympa, on le lui a laissé...



Voici encore un jeu qui a énormément tendance à nous faire entrer dans l'ambiance, mais ce relais n'explique pas nécessairement toujours le résultat. Ce logiciel est tout à fait un film d'horreur saléant, sorti il y a deux ans maintenant, et avec pour héroïne Elvira, une femme aux formes généreuses. Le jeu commence alors qu'Elvira vient d'emménager dans un château hanté, dont l'ancienne propriétaire, la reine Elvina essaie de revenir du royaume des morts. Pour ce faire, elle utilise les créatures les plus monstrueuses : loups-garous, zombies, fantômes, goulus... Le seul moyen de sauver Elvira, et vous propre personne par la même occasion, est de trouver un mystérieux porcheinier, dissimulé quelquepart dans le château. Il vous faut alors explorer les quelques 800 pièces qui constituent le château et ses annexes, affronter près de 100 types de créatures démoniaques et utiliser la plupart des 300 objets que vous pourrez trouver. Le jeu est du type "Dungeontype", avec une expansion très nombrée d'additions. Tous d'abord les graphismes qui sont superbement dessinés, et le style des dessins desservent en jeu une ambiance d'horreur tout à fait réussie. Certaines scènes sont véritablement

grosses, le sang gicant dans tous les sens et les différentes façons de mourir sont toutes plus horribles les unes que les autres. Les sons et les musiques d'ambiance sont donc aussi bienveillamment dérangeants. Avec une bonne ADR, l'ambiance est complète et très efficace. La partie action est assez courue avec les qualités qu'il faut pour un jeu d'aventure et effrayant, sans comparaison avec les graphismes. J'en connais quelques-unes qui vont surprendre votre crâne. Le jeu en lui-même consiste bien sûr à visiter tous les endroits accessibles, à trouver les clefs pour ouvrir les portes, à utiliser les bons objets aux bons endroits et surtout à combattre de nombreux adversaires. La magie n'a pas été oubliée, et si vous trouvez les bons ingrédients et les formules pour des sorts, vous aurez alors accès, vous aussi aux pouvoirs occultes. Les combats se déroulent un temps réel, durant une phase d'attaque assez synchrone. Survivez vos caractéristiques (l'endurance, Force, Résistance, Vie) et celles de votre adversaire, vous avez l'initiative, vous touchez plus ou moins facilement et vous laissez plus ou moins de points de vie. Pour finir, vous disposez de deux outils différents, l'adversaire devant choisir la forme de combat qu'il envisage à son tour, c'est à dire de lancer chaque votre mode de défense, suivant l'ambiance du geste qu'il effectue. Si vous êtes touché, vous perdez des "sauvegardes" de points de vie, mais aussi de la force, de la douceur... En cas de victoire, certaines de vos compétences augmentent (combat

avec l'arme utilisée, esquives), ce qui rend les futurs combats plus faciles. La partie de jeu peut se dérouler, passée ou dans les cours, le style est ultra-graphique. Il suffit de cliquer sur un objet, de sélectionner un verbe ou de cliquer sur un endroit à l'écran, pour exécuter quelque chose, utiliser un objet, ouvrir une porte ou effectuer l'une des nombreuses actions possibles. Elvira, soit très attendu, est vraiment un superbe cadeau de Noël proposé par Accolade. Que cela sera pour l'heure, pour la qualité technique ou pour l'ambiance, tout est parfaitement réalisé.

Elvira: Mistress Of The Dark / Accolade.

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: -

SON: 55% / 86%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

94%

Dos: 8/10

Packaging: 8/10

Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en attente

A.D.
S.L.
P.Z.

F.L.
S.L.
P.O.



BERCY 2

SEBASTOPOL

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2
Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80

FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL

6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

8

Exterminator



Philippe Querleux est un passionné ! Il s'engage vraiment dans tout ce qu'il fait, et depuis son test d'Exterminator, il a décidé de retourner sa maison de la cave au grenier pour chasser la moindre bestiole. Si nous ne l'avions pas arrêté lorsqu'il est arrivé à la rédaction avec un "bayon vert" dans une main et un "bayon jaune" dans l'autre, le bureau de Génération 4 serait maintenant plein de gaz toxiques.

Sacré Philippe !



Exterminator est le jeu qui vous rappellera vos vacances à la mer. En ce qui me concerne, cela m'a fait plaisir de passer mes vacances dans les Pyrénées, mais bon... Vous calez une mèche dans une pile envoiée d'Indochine par votre papa, et comme vous ne les acceptez pas, vous décluez de vous en débarrasser. Pour cela, plusieurs méthodes : cette mèche peut se réduire, dérasant alors le racle ou la chasse qu'elle avait à l'intérieur. Elle peut aussi traîner du poing sur le sol et décapiter des insectes rampants. Mais même vous, perturbé par une guêpe voulant se promener, et comme vous le savez, écraser une guêpe vous fait courir le risque de vous faire piquer par son dard. Si c'est le cas, vous perdez de l'énergie. Chaque fois que vous réussissez votre mission, si l'on peut appeler cela ainsi, vous passez à une pièce suivante avec de nouveaux insectes. Vous verrez que votre maison est totalement un repère pour toutes sortes de bestioles. C'est pourtant,

dès lors vous débarrasser de mites, d'escargots, de moustiques, d'araignées, de cafards, et bien l'avez choisi encore ! Parfois, votre main peut pointer du doigt avec l'index, et alors là, vous pouvez déclencher une gâchette qui vous permet brusquement de détruire ce que vous pouvez trouver.

En bref, Exterminator est un jeu d'arcade assurément réellement drôle ! Et, à la résolution satisfaisante (assez proche de l'exactitude) qu'il ne déçoit pas les amateurs.

Exterminator - Amiga 3000	
GRAPHISME:	72%
ANIMATION:	69%
SON:	62%
JOUABILITÉ:	79%
INTÉRÊT:	74%
Jeu en anglais	
AD	BF
BF	RF
RF	SL
SL	

PC & CONSOLE MINTERRAD SUPERVISION DESKTOP

ADS

FUTURA

LE TOP GLOK

Hollé ! Ah, Hollé, période propice à la sortie de bons softs... mais également de produits infâmes. Les éditeurs, pressés par le temps, préfèrent lancer sur le marché des jeux lamentables plutôt que d'attendre quelques mois pour un proposer de bonnes versions. Résultat : le retour en force des Clicks dans Génération 4!

E-SWAT (US GOLD/Amiga/ST)

Après Operation Hammer, US Gold frappe à nouveau avec assurément le pire des adaptations de jeu d'arcade de ces dernières années. Graphisme déplorable, animation nacoise, sons grotesques et un intérêt très limité sont les meilleures choses de ce jeu... Je ne vous parlais donc pas du reste ?

AFRICAN TRAIL SIMULATOR (DYNAMICSOFT)

Vous un jeu de courses en motos à travers le désert qui est aussi mauvais que Paris-Dakar ou African Raiders réunis. Ces quelques remarques devraient suffire à vous en dégoûter... C'est le but !

STRIKER (IMPRESSIONS/ST)

Cette simulation de gestion d'une équipe de football est parsemée de plus que mauvais que ridicules. Aujourd'hui c'est un graphisme nauséabond et un scrolling grotesque, et on objecte un assez bon gioc, comme Impression fait les faire.

LES BOFS

Voici les produits bons ou moyens que la rédaction ne trouve pas particulièrement mauvais, mais qu'elle trouve soit sans intérêt, soit pas assez jouable.

CHAMPIONSHIP RUN (IMPULSE/Amiga/ST)

Cette course de Formule 1 en 3D est sympathique, mais n'arrive pas à la cheville d'IndyCar 500, aussi bien au niveau de la justesse que de la réalisation. Cela les possesseurs de ST qui veulent se consoler de ne pas avoir le hit d'Electronic Arts ne se laisseront pas avoir...



STRIDER 2 (US GOLD/Amiga/ST)

Voilà un jeu qui nous a particulièrement déçu, avec des graphismes à peine potables, une version très moyenne, mais surtout un intérêt très léger. Dès l'arrêt du premier volet du fait que le Strider pouvait s'escrocher partout là, on se retrouve face à un clicker en up sans grande surprise, et très limité.

OUT BOARD (LORICIEL/ST)

Ce jeu d'action à la réalisation totalement médiocre est assez intéressante, il faut bien le dire. Est-il aussi mauvais que Moonblaster, ou pas ? Voilà la question !

GEM STONE LEGEND (LORICIEL/ST)

Voilà un nouveau clicker qui ne propose rien de bien original, si ce n'est plusieurs phases de jeu fondamentalement différentes, mais dont les graphismes très moyens et surtout l'intérêt particulièrement limité devraient rebuter bien des personnes, même les fans de jeux de ce type. On dirait du Basic...

TEENAGE NERD MUTANT TURTLES (IMAGINEWS/Amiga/ST)

Les Tortues Ninja sortent des égouts pour arriver sur nos petits écrans et y resteront ! Ce jeu n'est pas passionnant, ses graphismes et sons sont très pauvres, le scrolling et les animations sont lamentables... Vraiment le type de jeu qui fait du tort aux adaptations de films, de bandes dessinées et de dessins animés.

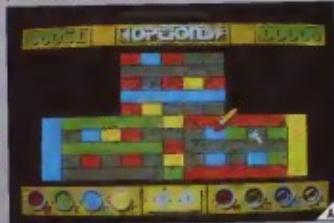
STREET HOCKEY (DONGZI GAMES/Amiga/ST)

Si vous voulez mourir de rire, jetez un coup d'œil à ce logiciel, dommage que la partie reste les interruptions. Ce hockey futuriste est non seulement mal réalisé, mais il est en plus répétitif. N'essayez pas de nager votre téléviseur, il ne s'agit pas d'un jeu donneur public !!

QUADRIS (LORICIEL/Amiga/ST)

Quelques sociétés ne proposent pas en cette période de fin d'année, si parac que le créneau semble porteur, son logiciel de réflexion ? En tout cas, pas Loriciel puisqu'il offre Quadris, un logiciel basé sur un thème mathématique. Ce dernier spécifie qu'il est possible de remplir n'importe quelle case composée de cases, de formes tous à fini quelconques, avec seulement quatre couleurs sans jamais retrouver deux couleurs identiques l'une à côté de l'autre. Petits détails toutefois au ce qu'il concerne Quadris, les couleurs disponibles ne sont en nombre limité. Par exemple, vous aurez le droit de colorer cinq cases en rouge (ou noir) et trois bleus.

Partant de ce principe, Quadris comporte trois niveaux de jeu. Premièrement le plaisir de remplir une souhaitée dans lesquel l'ordinateur vous indique la case à remplir et le jeu à deux. En effet, un jeu de réflexion qui plaît aux plus passionnés (pour ne pas dire acharnés) d'entre vous.



DICK TRACY (TITUS/DISNEY SOFTWARE/Amiga)

L'adaptation du fameux film de Disney avec Warren Beatty arrive enfin sur nos petits écrans. Avec une réalisation soignée, des effets 3D et une bande sonore magnifique.

LA GUERRE DES ETOILES
Comme si vous y étiez

La guerre dans les champs d'astéroïdes

Explosion d'un vaisseau
Collision

Station spatiale

WING COMMANDER

Le jeu incroyablement amusant de l'année 1990

ORIGIN
By Electronic Arts

MINDSCAPE
INTERNATIONAL

Distribué par UBI SOFT

M I N D S C A P E I N T E R N A T I O N A L

LINÉE FIRE (US GOLD/Amiga)

Un nouveau dans le genre d'Operation Thunderbolt, mais bien moins réussi que l'exploitation d'Ocean de l'année dernière. Le jeu de ST est assez bien rendu, mais les graphismes sont très moyens, et le jeu pas vraiment passionnant. Si vous aimez ce genre de jeu, préférez-le Operation Thunderbolt, qui est bien meilleur!

MARCO-POLICE (DYNAMIC/Amiga)

Se positionne entre Hostages d'Intergames et Célibat d'Ocean, Marco-Police est un logiciel pas trop mal fait, mais dont la qualité laisse à désirer. On a beau être doué, il est impossible d'éviter tous les tirs des ennemis... et on finit toujours par mourir tout ou tard.

LES UPDATES**OIL'S WELL (SERIALS-ON-LINE/PC)**

Sans nous ressort aujourd'hui un de ses premiers jeux d'arcade, Oil's Well, dérivé du Pac-Man dans lequel vous dirigez une tête fourrue à la recherche de pétrole. C'est sympa, mais n'a pas un peu trop envie pour faire un hit d'aujourd'hui. A noter cependant quelque niveau, un petit dessin animé (en 256 couleurs) vient distraire le joueur!

BAT. (JUN/Soft/Amiga)

Avec de nombreuses options supplémentaires (personnes pour les magasins, horloge pendant le sommeil, options suspendues sur la disquette), textes plus détaillés, effet hall & bright permettant de visualiser la fenêtre active, changement des écrans en miroir évitant d'interférer avec ceux disque), la version Amiga de Bat est vraiment intéressante. Musicalement, c'est également très proche du ST avec le stereo en plus bien sûr! Sur PC, peu de changements par rapport à l'Amiga (on retrouve l'etat d'orange sur les fenêtres, les écrans de jeu en miroir...), les graphismes VGA sont assez réussis et le jeu est comparable. Au fil

PICKN PILE (UBI SOFT/PC)

Désormais les utilisateurs PC vont pouvoir s'éclater sur Pickn Pile. En tout point identique à la version Amiga, hormis les bruitages, Pickn Pile est une grande réussite. Un des meilleurs jeux d'arcade disponibles sur PC.

CONQUEST OF CAMELOT (SERIALS-ON-LINE/PC)

La version ST de ce jeu est aussi passionnant que les versions Amiga et PC, mais hélas! n'a aussi lente au niveau des animations. Attention, le jeu est difficile, et demande une bonne maîtrise de l'anglais. Pour les fans de Serials!

DRAGON WARS (INTERPLAY/Amiga)

Ce jeu de rôle dans le genre de Bard's Tale est aussi bien réalisé sur Amiga que sur PC, mais demande cependant assez de temps à jouer. Dominique, n'hésitez pas bonheur...

LOST PATROL (OCEAN/PC/ST)

Ça va sur le Vénérable, n'est pas possible de superbes graphismes, s'avère en fait un peu lessant à la langue, et si les premières parties sont passionnantes, le joueur finira après quelques niveaux à ne plus supporter les changements constants et factices répétitives.

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE (GREMLINZ/ST)

La course automobile sur moniteur est tout aussi réussie sur ST que sur Amiga, l'animation est impressionnante et la jouabilité est toujours aussi bonne, que ce soit dans le mode un joueur ou deux joueurs. Si vous aimez les courses automobiles, voici LA référence en la matière, surtout sur ST où Intergames 500 n'est pas présent.

IT CAME FROM THE DESERT (CINEMAWARE/PC)

Toujours aussi fous, aussi prenant et original, It Came From The Desert est bien sûr un jeu fabuleux sur PC, comme tous les Cinemaware sortis à ce jour! Pour les fans de séries B et autres Monsters-Macabres.

BUCK ROBERT (SSI/Amiga)

De l'ordre de la série Buck Rogers, dans le même genre que Pool of Resistance et les autres, est excellent. Tout d'abord, le thème science-fiction change un peu des dragons et des royaumes oubliés, mais il apporte surtout un système de combat de vaisseaux en plus, donnant au jeu un côté wargame que n'avaient pas les jeux de la série AD&D.

HARPOON (PGS/Amiga)

Harpoon est assurément l'un des meilleurs jeux de stratégie de cette année. Il est très complet, très détaillé, peut-être un peu difficile d'accès, mais si on se penche sur sa documentation, mais ceux qui auront le courage de s'y lancer découvriront un jeu dément.

POWERMONGER (ELECTRONIC ARTS/ST)

Sans aucun doute LE jeu de cette fin d'année! La nouveauté des auteurs de Populous est plus orienté stratégique, et il est encore plus beau, encore plus réaliste. On prend plaisir à voir des mondes entiers vivants, avec leurs habitants, se déplacer et agir "intelligemment". La version ST est aussi bonne que le version Amiga. Ne riez pas! LE jeu de Noël!

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0 (ELECTRONIC ARTS/ST)

Ce simulateur de vol, qui assez mal parti sur PC, est vraiment décevant sur ST, en raison principalement d'une maniabilité déplorable. L'animation est loin d'être fluide, ce qui rend le jeu difficile à maîtriser... Il était déjà difficile au départ, il devient cette fois-ci insipide.

PACK PSI (INFOGRAPHES/PC)

Le pack PSI comprend Wellsoft, Tintin sur la Lune, Drakken, Chess et Sun City. De comportements très variées (principalement tous les types de jeux sont présents), ce pack au design très étude permet à tout nouvel utilisateur de PSI de s'initier au jeu à bas prix. Une seule condition, disposer d'un mega de RAM! Ça coûte trois fois!

LA CONFIACTION NRJ (INFOGRAPHIES/Amiga/PC/ST)

Le compagnon propose cinq logiciels pour environ le prix d'un 299 francs. Il s'agit de Tintin sur la Lune, Five & Forget, Hostages, North & South et Temps Queen. En fait et pour être plus juste, le compagnon propose trois logiciels pour le prix d'un, deux d'entre eux n'en valent pas la peine! Malgré tout, l'application reste intéressante et constitue un peu cadeau pour les amis.

LES STARTINGBLOCKS (INFOGRAPHIES/Amiga/Mac/PC/ST)

Développé d'Intergames complète à leur de bras et nous propose quatre formes de blocs comprenant chacun trois logiciels. Le premier, startingblock rouge, est composé de Murder in Seaside, Tintin sur la Lune et The Light Corder sur ST, Amiga, PC et compatibles.

Le deuxième, startingblock bleu, renferme Wellsoft, North & South et Full Metal Planète pour ST, Amiga, PC et compatibles. Le troisième, startingblock jaune proposait Sun City, Sun City Terrain Editor et s'adresses uniquement aux utilisateurs PC et compatibles, et enfin le quatrième et dernier est le startingblock qui comprend Sun City, Sun City Terrain Editor et Wellsoft pour Mac et autres modèles. Le prix est le même pour tous, soit 499 francs.

Un orchestre au bout des doigts!**STE
Melody Maker**

STE Melody Maker transforme votre Atari STE en un système musical complet. Ecoutez-le, vous n'en croirez pas vos oreilles!

Système autonome de création musicale.

STE Melody Maker vous permet de créer facilement une mélodie et son accompagnement, et de l'orchestrer en choisissant les instruments, la rythmique et le style musical.

STE Melody Maker possède sa propre boîte à rythmes programmable, et peut être connecté à des claviers ou des expresseurs MIDI.

STE Melody Maker vous offre un fabuleux univers musical, 12 instruments différents (Piano, Batterie, Trompette, etc.), 16 styles d'accompagnement (Disco, Reggae, Vale, etc.). Il s'agit de percussions, 5 voix simulées, une table de mixage, une boîte à rythmes complète, programmable en temps réel, avec un éditeur de séquences et de morceaux, ainsi

qu'une implémentation MIDI, avec enregistrement en temps réel et adressage d'expresseurs.

Sortie sonore sur le haut-parleur de votre moniteur ou sur votre chaîne stéréo.

STE Melody Maker, le logiciel de création musicale pour Atari STE monochrome ou couleur.

STE Melody Maker existe aussi en version cartouche pour Atari STF, FM Melody Maker.

Upgrade
EDITIONS

LA **NEC**
Portable



La Turbosuper ou plus exactement le PC Engine GT, appelle-le comme vous le voulez, ne change rien au sujet, console portée de la société Nec, mais est disponible à un prix et plus particulièrement à Paris, toujours dans les très branchées boutiques Ultime (rue de Turin et Bd Voltaire), offrant des possibilités classiques, pres casque et cablé de jeu pour jouer à deux, elle a tout de même la particularité de se transformer en récepteur TV (NTSC, attention) via un petit module se connectant sur le côté droit de la console. Mais, vous verrez pas d'illusion, ce module est quelque chose en effet, France, et la situation n'est pas prête de changer. En effet, l'exporter en tant que récepteur TV legaliserait sa diffusion au niveau des douaniers qui pourraient tomber dans les quelques émissaires les plus dépourvus.

Un coureur semble à peine penché (fig. 12).
Turbochargeur : la partie mécanique et électronique est excellente, mais lorsque une course commence, techniquement parlant bien sûr, il faut lancer l'écartable réglable en sus ! Et cet aspect n'en présente pas grande force, puisqu'il est donc entièrement comparable avec la totalité de la logistique Nec.
Vouloir n'importe quel argument de vente, nous avons donc essayé une multitude de jeux et vous inventez nos impressions sur le produit. Première remarque, l'écran LCD qui affiche l'heure est de dimensions réduites et il faut donc nécessairement quelques secondes pour l'apercevoir. En revanche, la qualité de ce dernier est impressionnante et surpassera tous ceux existant à l'heure actuelle, ceci dû à notre choix du LCD d'Alcatel et du Géniergic de Sege. Après quelques heures de jeu (et beaucoup de perte), il est d'ailleurs regrettable qu'il ne soit pas livré avec l'adaptateur secteur, il peut autant à peine une heure de jeu, et il faut alors que le résultat est nullement sauvegardé. Mais surtout, fonctionnellement, bien évidemment, malgré le rendu visuel estimé comme moyen-mauvais sur un écran LCD.

exceptionnel, pratiquement inégal que sur un grand écran. Toujours, il faut évidemment une réserve pour la majorité des jeux de tir. Si vous jouez à Gunhead, Super Star Soldier ou Cyber Core par exemple, la profusion de sprays à l'écran (écrans et trit) rendront le jeu peu jouable. Il est en effet difficile d'y renouer et de voir venir les missiles adverses. Autre problème d'un autre type dont souffre la Turbosaurus, la remontée progressante de l'écran, sensible surtout sur World Court Tennis. Les lignes du tennis, qui n'effacent pas, disparaissent très lentement.

Mais dans l'ensemble, la Turbexpress offre une excellente qualité de jeu et s'affirme comme la Rolls des consoles portables, et ce dans tous les sens du terme puisque son prix est de 3490 francs avec un jeu, Super Star Soldier. Que veulez-vous, l'luxuriance ça coûte !



the AMAZING SPIDER-MAN

Les derniers sur les traces de
Mystère, la super-kitsch des années
80 et 90, dans une histoire d'amour entre
l'art et l'artiste dans le Mykonos grec.

Rumper à travessões horizontais de madeira para que lhe adere

Definitivnye nauchno-issledovaniya

U.S. Cellular 12.5% Senior Secured
Notes due 2019

Juan Pérez-Orive, de la Universidad de Navarra, presentó una metodología para evaluar el efecto de la terapia en los pacientes con epilepsia.

Elles forment un véritable mosaïque des cultures, où les élégantes et les folles cohabitent.

LES MÉTIERS D'UNE L'ANIMA
L'INSTITUT DES MÉTIERS
ENTREPRISE COMPLÈTE DE LA
FORMULE INCOMPLETE DES
STYLOS PARKER - TIR DANS
DIRECTRICES D'ÉTUDIANTS
DANS LES ÉTUDES ENGRANGÉES
VITREZ LES PIÈGES ET
LA CHAÎNE DES MÉTIERS
DU MARCHÉ DU TRAVAIL



GRANADA X

De nouveau un shoot-em-up, mais celle-ci est différent des autres dans la mesure où vous conduisez un char dans le décast qui vous à chaque niveau. Au début du jeu, votre char évolue sous une sorte de labyrinth, et au fur et à mesure vous indique par des points rouges les cibles que vous devez frapper et détruire. Une fois que vous vous approchez d'une cible, une multitude de chars ennemis et autres véhicules se dirigent vers vous et se mettent à vous tirer dessus. Il vous faut donc éliminer tous ces ennemis et détruire la cible qu'ils protègent. Si vous parvenez à émerger à bien votre mission, il vous restera à affronter un autre vaisseau ennemi qui vous empêche de passer à la prochaine navette. La deuxième mission consiste le prendre de la première mess le vaisseau vous trouve dans un hangar envoi tout les petits vaisseaux à détruire. Si vous terminez dans un trou, vous tombez alors et vous perdez votre char. Deux armes sont à votre disposition: un genre de mitrailleuse qui peut tirer en continu ou un canon laser très dévastateur mais qui est assez long à charger son feu. Ce canon a aussi un émissaire racial, donc évitez de tirer lorsque vous êtes le coté au vide. Parfois, vous découvrez des cartes qui se vous les touchez, vendront quelques de la puissance à vos tirs et de temps il suffit tout faire un tour aux alentours pour détruire ce qu'il trouver sur leur chemin. Comme à l'habitude, le ton est à la hauteur de la combat et les graphismes sont bellement réussis avec une bonne impression de relief. Une page d'option permet de choisir le nombre de vies que vous démarrez, d'écouter toutes les musiques et les bruitages du jeu. Vous avez aussi la possibilité de choisir quelle bouton vous faire quoi dans le jeu.

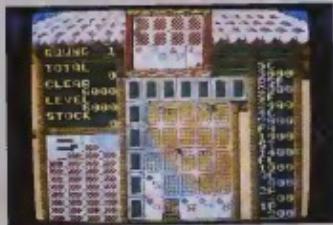
7/10



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Electronic Arts a sûrement frappé, et je dois dire que les résultats eux qu'ils ont fait sur la Megadrive sont vraiment des réjouissances. Ce troisième en échiquier paraît à la fois simple, puisque les paramétrages sont de grande qualité et à la fois brutal. Toutes les actions sont accompagnées de dégradations qui viennent rappeler le plaisir que l'on a de jouer à ce sport. Un mode d'emploi assez long vient vous expliquer toutes les options que l'on trouve dans ce jeu et, assez-vous-bien, il est en plein de langues dont le français. Que demander de plus? Pour ceux qui auraient quelques peines à comprendre le jeu, sachez que le principe repose sur une règle très simple : ça passe ou ça casse. En effet, lorsque vous avez le ballon, vous avez trois essais pour avancer de trois yards. Si au bout de ces trois essais vous n'êtes pas arrivé, le ballon passe à l'équipe adverse et ce sera elle qui devra obtenir les trois yards pour gagner. C'est pas si simple d'avancer, car il va falloir éviter de stopper l'avance par tous les moyens, et la partie amusant de jouer l'adversaire. A cela, il faut s'ajouter les mises contre les lancers de balles, tous les coups possibles étant expérimentés avec des schémas dans le dos. Vous devrez donc sélectionner la tactique que vous allez adopter suivant votre position, et tester de la franchir cette 5% de ligne des trois yards.

9/10



N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

Gi
GUILLEMOT INTERNATIONAL

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

SAME SAME SAME

Ici, vous êtes aux commandes d'un petit avion et devrez affronter des ennemis au sol et dans le ciel. Lorsque vous parvenez à descendre au ballon dirigeable, cela va laisser place à un bonus qui augmente votre puissance de feu ou encore modifier votre armeement. Vous possédez aussi un certain nombre de bombes que vous devrez utiliser à bon escient car vous en avez très peu. Il vous sera toutefois possible d'en récupérer de nouvelles à faire lorsque vous rencontrerez un "Bonus store". Dès lors, vous pourrez, vous ailez devoir affronter des avions, des chars et aussi des batailles. Ce jeu est mal fait pour un joueur novice mais connaît des possibilités de jeu assez intéressantes. Ne passez pas à côté de ce jeu. Le maniement de l'avion est correct et les dégâts sont assez réalistes. Sans toutefois être un super jeu, Granada vous fera quand même passer de bons moments.

5/10

FATMAN

Fatman est un jeu qui vous propose d'affronter toutes sortes d'ennemis dans des dons d'arts martiaux. Chaque combat victorieux vous permet d'affronter un nouvel ennemi complètement différent du précédent. Ces ennemis sont loin d'être humains et possèdent tous des pouvoirs étranges, et lors de certains vous bloquerez et vous empêcheront de donner des coups pendant un certain temps, d'autres invaderont vos commandes. Mais vous aussi possédez des pouvoirs, et vous pourrez croirez des flammes (qui je ne sais pas si c'est possible) mais vous n'aurez pas l'occasion d'en profiter. Les ennemis sont assez mal faits et ne possèdent pas la possibilité d'avoir un sort qui fait apparaître une pierre à ciel au-dessus de votre ennemi, l'empêchant ainsi de causer (finalement, il y a un peu de malice). Sans quoi le reste de la jeu est un conseil de karaté avec toutes sortes de coups. Si vous gagnez un combat, il ne s'agit pas d'arrêter, vous aurez alors de l'argent qui vous permettra d'acheter de la réduction de la puissance dans les shabakas, ou encore ces fameux sorts arrosants. Mais toutes ces choses sont très chères et vous ne gagnerez pas beaucoup d'argent chaque victoire.

Les décors sont assez beaux et les ennemis très étendus, mais je ne suis pas sûr de me rappeler l'absurdité de la dernière partie, mais je m'en suis rappelé. Je l'aurais acheté après avoir vu les numéros de vente mais sans pitié. Remarquez que si cela avait été mieux, je m'aurais peut-être pas dit que le sorghet dépendait. Quoi qu'il en soit, un jeu sympathique, sans plus.

5/10

**INFORMATIQUE****ATARI****520 STE****2990F****520 STE couleur****4990F****520STE + 2 barrettes 256Ko pour extension à 1Mo****5290F****620 STE****3290F****1040 STE****3990F****520 STE couleur SC1435****5490F****1040 STE couleur SC1435****5890F****1040 STE monochrome****4990F****Disque Mémoire 30****3890F****Carte d'extension de 64Ko pour 520STE****530F****Console de jeux ATARI LYNX****1490F****Lynx + California Games + 1 jeu au choix****1490F****SEGA GAMEGEAR et Amstrad GX 4000****1490F****Disque Mémoire 30****3890F****Carte d'extension de 64Ko pour 520STE****530F****Console de jeux ATARI LYNX****1490F****Lynx + California Games + 1 jeu au choix****1490F****possibilité de paiement en 4 fois,****crédit décaissé 22.74%****après acceptation du dossier.****BON DE COMMANDE****à envoyer à SEGA MARIO YTC - 5 Avenue Robert de Sorbon****75007 Paris****France****Attention : merci de bien lire les conditions générales de vente****du catalogue.****CONSOLE NEO GEO SNK****1490F****LA NEO GEO SNK****3490F****Console + 2ème manette****3880F****Console + 1 jeu****4490F****JEU À PARTIR DE 1490F****PRIX CANON****ULTIMA**

5 Rue Voltaire
75011 Paris
Tél. 01 53 16 99 14
Fax. 01 53 16 02 65
service République

12/14 Rue de Poitiers
92000 CLISSON
Tél. 01 39 04 98 98
Fax. 01 39 04 98 97
service paris

6 Rue du Capitole
31000 Toulouse
Tél. 05 61 30 00 00
Fax. 05 61 30 00 01
service Toulouse

COMMODORE AMIGA**AMIGA 500****3290F****AMIGA 500 Couleur****5290F****avec 32 Mo de mémoire et 100 disques.****AMIGA 2000****3990F****AMIGA 2000 Couleur****7990F****avec 64 Mo de mémoire et 100 disques.****PRO 24****2490F****CONSOLE NEC**

PC ENGINE/GRAPHIX + 2 JEUX
GRAPHIX + 9 JEUX
GRAPHIX + CO-ROM
SUPERGRAPHIX + 8 JEUX
CO-ROM

Venir découvrir la Gameboy
Jeux à partir de 199F

CONSOLE SEGA**SEGA MEGADRIVE****avec 2 manettes****+ 2 jeux AU CHOIX*****1690F***** Possibilité de remplir le jeu au choix****des catalogues****SEGA MEGADRIVE****avec 2 manettes****+ 1 jeu****1490F****SEGA MEGADRIVE SEULE****PRIX CANON****CONSOLE NEO GEO SNK****1490F****LA NEO GEO SNK****3490F****Console + 2ème manette****3880F****Console + 1 jeu****4490F****JEU À PARTIR DE 1490F****PRIX CANON**

LEGEND OF DEKOBOKO

Ce titre évoquant vous fait sûrement penser à un jeu d'aventure ou encore à un jeu du genre de Legendary Axe, mais il n'en est rien. Il s'agit d'un jeu qui n'est pas sans rappeler Bump and Jump, jeu dans lequel vous dirigez une voiture couvert également ses adversaires de la pâte. C'est basé de ce genre de jeu qu'il s'agit lorsque vous devrez pavement au bout d'une route et déboucher les routes très diverses et changeant à chaque course. Ainsi, dans la première course, vous devrez éviter des tonnes, des arbres, des pierres, des pierres, et pour finir des murs, alors que pendant la deuxième course, il y aura des vaches, des gallopes et de temps à autre des petits bœufs noirs qui se courent après en se battant des bâtons ou dynamite. Ces obstacles ne sont que quelques-uns parmi une longue liste. Mais si vous êtes sur un circuit il y a forcément quelques concurrents, et pour devancer donc faire la course avec cinq autres voitures. Chaque chose avec une autre voiture ou un obstacle ou des points de résistance à votre voiture, et lorsque vous avez dépassé tous vos peers, vous devrez faire une autre démonstration immobile. Mais lorsque vous avez vaincu, vous portez avec vous credits, et donc si vous avez terminé plusieurs courses, vous pourrez commander une nouvelle. Après chaque course, vous gagnez un certain nombre de points qui se transforment en argent. Grâce à cet argent, vous pourrez rénover votre voiture en effet et même acheter de l'équipement pour vous débarrasser des adversaires. Mais ceux-ci peuvent bien sûr un faire autant, alors n'hésitez pas et ne restez pas trop souvent devant ceux-ci. Peut-être l'armement disponible, vous pourrez acheter des mines, des obus, des grenades, ou bien d'autres choses assez. Mais à condition que vous ayez terminé une bonne position la course précédente. Ce jeu est vraiment un plaisir d'ambiance, et lorsque vous accombez les courses est toujours contre toujours des qu'il s'agit d'un jeu en CD, et non les émissions, vous aurez droit à un son magnifiquement époustouflant. On se demande pourquoi ce jeu est sorti sur CD-Rom, car il n'est absolument pas trop de place, à moins qu'il n'y ait un grand nombre de certains différents niveaux, le jeu est vraiment amusant!

TDD



WHERE IN THE WORLD CARMEN SAN DIEGO



Ce jeu nippédon peut être quelque chose à certains car il existe plusieurs niveaux. Sous des allures de jeu de détective, Carmen San Diego fait surtout appel à vos connaissances générales et un peu aussi à votre volonté de déchiffrer. Vous êtes un détective chargé du Bureau à la recherche d'un suspect, l'identifiant, et sa possibilité de l'amitié. Pour ce faire, vous avez à votre disposition un ordinateur qui analyse les données que vous entrez ou vous rapporte le nom des suspects. Vous contrôlez votre enquête sur les lieux du crime, et pouvez vous rendre dans tous les débouchés de la ville pour interroger tous personnes différentes. Chacune sera dans un état différent, et si elle connaît ou non peut préciser dans quelles circonstances. Grâce à ces dernières, vous pourrez peut-être un détour sur le physionome du suspect que vous transmettrez alors à votre ordinateur, ou au contraire sur la prochaine démission ou le pécatoire que vous recherchez. Si vous êtes sûr de la démission, vous vous rendez alors à l'aéroport et là, vous vous embarquez pour une ville du pays de votre choix. En interrogant de nouveau les témoins, vous saurez tout de suite si vous êtes sur le bon chemin. A force de démêlages, vous ne tarderez pas à découvrir le nom du suspect et une fois celui-ci identifié, il ne vous restera plus qu'à le retrouver et à procéder à son arrastre. Mais ne vous tournez pas vers vous avec un délice pour capturer le vilain et passer ce solo, d'autant l'ambition à votre place. Si vous êtes néanmoins intéressé à deux, vous pourrez dans ce cas le privilège de monter d'un grade. Après avoir terminé la mission d'autre vous attendent et d'autres pour vous donner alors leurs hommes!

Carmen San Diego est le genre de jeu qui mélangé sur le tonneau bleu, tout particulièrement sur CD-Rom. C'est un jeu intelligent qui vous迫使 de tester vos connaissances, et ainsi de vous rappeler que le peuple mayaï est en Chine et que les Mayas vivent au Mexique. De plus, le jeu est un choc en angles ou en jupponces où qui n'est pas un mal!

A chaque fois que vous arrivez dans un pays, vous avez droit à un petit "hauterique" de celui-ci et à l'introduction du caractère chauvin. A la fin, je disais presto que ce jeu a des airs de jeu éducatif... Mais si c'est le cas, pourquoi ne sont-ils pas tous content cela?

En un mot comme en cent, ce jeu est super, et sans aucun doute vraiment vous partie la bouche ouverte. Que demander de plus?

1010

SODIPENG PC ENGINE

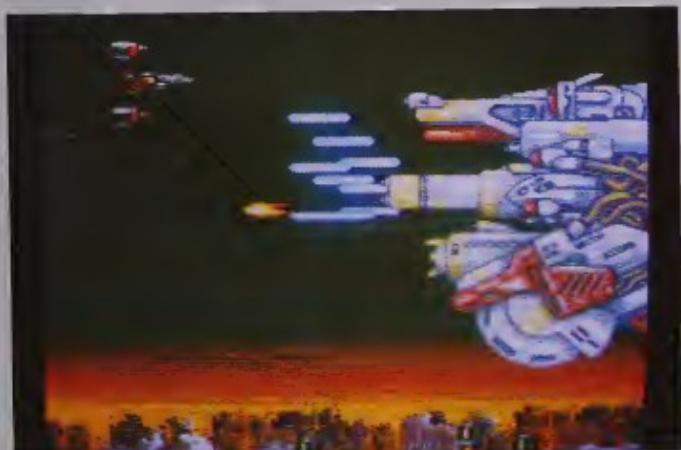




AERO BLASTER

Allons ! On le sait ? Ben alors voilà ce que je fais : c'est le plus beau des shoot'em up. Voilà, il a été créé avec des fans, ils gagnent sans doute à porter par leur enthousiasme et leurs idées réellement la résulte, mais il y a peu parais pas que ce soit le cas. Le Cest le plus brou, mais aussi le plus difficile ! Quand vous jouez à ça, vous avez cinquante ou vingtaine minutes qui vous chargent dans une vingtaine de minutes télégraphiées qui vous donnent jusqu'à ce que vous soyez touché ou que vous l'ayez finis. Pour le reste du jeu, c'est toujours le même système : vous tournez et tournez, mais, dès l'explosion d'un ennemi, une pluie de bonus qui vous permettent d'assouvir votre arrièrement. A vous de choisir le bonus qui convient à la circonstance. Les lettres de

elles, augmenter votre présence de la Toul. Sur tout beau dans ce
les degrés, qui changent à chaque tableau, les vêtements
séparera, si vous êtes nombreux et les voies, et les musiques
On peut le dire, c'est une réussite. Certains passages sont
particulièrement réussis et vous obligent à applaudir entre des
murs pour marquer des points. Heureusement, vous pourrez
savoir prendre des notes de place-chocs qui vous indiquent les
petits chocs avec les portes. Mais en cas de nécessité, vous
pourrez toujours faire un peu de bruit. Cela dépendra d'ailleurs
de ce que vous choisissez et que je le vive très bien, vous ne levez pas
jamais l'Heureusement, si vous avez à vos côtés un rôle d'Heure-
proche, ou un passet, vous pourrez jouer à deux simultanément.
Et, si vous avez pu-être à apprendre le début du cinquième
avant. Je l'ai dit et je le redis, le plus beau et le plus sûr
est de ce genre!



**BOUTIQUE PC ENGINE
SODIPENG**

RYU KYU

Ryu Kyu est une sorte de poker, plus particulièrement un ariake poker, connu des amateurs de réseaux. Le but du jeu est donc de poser des cartes sur un tapis en essayant de faire le plus possible de points. Vous avez le droit de poser vingt-cinq cartes en formant dix colonnes de cinq cartes. Ces vingt-cinq cartes sont tirées au hasard dans un paquet de cinquante-deux cartes plus un joker. Une colonne à droite vous indique la valeur des cartes que vous posez. La plus petite valeur est accordée à une paire qui, si vous ne le savez pas, est composée de deux cartes semblables (JDLR). Merci Philibert ! La plus forte valeur est attribuée au joker, composé de cinq cartes parallèles, par exemple deux As, deux Roi et deux Dame. C'est un peu de trop si cela ne se peut pas ! Bien sûr que cela ne se peut pas, mais souvenez-vous que le joker remplace n'importe quelle carte. Les cartes comptent aussi bien horizontalement que verticalement ou encore en diagonale.

La partie de gauche de l'écran est réservée aux scores. Une ligne vous indique le nombre de points que vous réalisez, une autre ligne vous indique le nombre de points que vous devez réaliser pour remplir le contrat que vous avez. Si vous remplissez ce contrat, vous passez alors à une nouvelle donne. Si vous dépassez de beaucoup de points le contrat que vous avez à honorer, le supplément de points sera alors retranché du contrat initial.

Chaque fois que vous passez une donne, une partie d'une image vous est dévoilée, et si l'on va croire la palette de ce jeu, certaines images risquent d'être chaudes. Mais malgré mon enthousiasme à ce jeu, il n'a pas encore dévolu en entier la moindre image.

Vous pouvez choisir plusieurs options dans ce jeu, et penser celles-ci, la manière que vous devrez entendre pendant la partie ou encore le niveau de difficulté.

7/10



POWER LEAGUE III

Et bien, un nouveau base-ball ! Je vous laisse tout de suite, celui-ci est de loin le meilleur tant au niveau graphisme qui sans être aussi beau que celui de la Neo-Geo est quand même plus que correct sur le Nec, qu'au niveau jouabilité. Un très grand nombre d'options sont disponibles, mais nous avons le choix entre douze équipes différentes et trois terrains.

Pour ceux qui ne connaissent pas les règles de ce sport national américain, c'est en fait assez simple. Je vais vous résumer et vous simplifier la règle. Lorsque vous tenez la batte, il vous faut frapper de toutes vos forces dans la balle. Si vous la touchez et qu'elle part dans le triangle de jeu, et ce moment, vous devez lancer la balle et vous vous mettez à courir vers la première base qui se trouve à droite au bout de la ligne blanche. L'équipe adverse, elle, doit récupérer la balle la plus vite possible et l'envoyer à celui qui se trouve sur la base vers laquelle vous courrez avant que vous n'atteigniez celle-ci. Et l'un des adversaires atterrit la balle avant que celle-ci ne touche le sol, vous êtes Out. Si votre équipe est la dernière à avoir enlevé la balle dans le triangle de jeu, alors tous ont "tenu fort" et vous pourrez faire le tour de toutes les bases du terrain sans rien arrêter. Lorsque vous êtes en énergie la balle, les règles sont inversées et si vous faites énergie la balle que vous possédez dans la balle, afin d'éviter au batteur de frapper cette balle. Si vous parvenez à lancer trois fois la balle sans que le batteur ne la touche et si aucun de vous deux n'a sorti la balle, alors vous "sortez" la batteur. La couronne vient sur si le batteur rate la balle, il se casse sa batte sur la carcasse de la grille toujours demandée comme il le fait, car si vous avez déjà essayé de casser de bœufs lors d'un feu de camp, vous savez quoi ce n'est pas forcément évident !

8/10



ZARLOR MERCENARY

Un shoot'em up à scrolling vertical, incroyable ! Non, sincèrement, on est un peu étonné d'apercevoir mieux dans une machine comme la Lynx que Zarlor Mercenary soit finalement finalement. Certes, c'est vrai, mais c'est surtout très dur et pas enthousiasmant. Un véritable, des ennemis... Les armes du genre trouveront en l'occurrence un apposant rebutabulé, car les cibles sont vraiment loignes et la cadence de tir plutôt faible. Une seule façon de survivre un peu : acquérir le tir laser "autoguide", qui éteint sans coup férir la cible la plus proche. Les extermineurs de paysage



seront combatis, car il est possible et tentant de détruire les installations survolées, ainsi que les véhicules terrestres... et les pelotes ! Une barre de pouvoir sur la droite de l'écran permet de corriger votre état de santé, car un seul coup suffit pas à détruire le héros chasseur que vous avez l'honneur et l'avantage de piloter. A chaque fin de tableau, on peut acheter (et vendre) de l'équipement, histoire d'améliorer les capacités de destruction dudit vaisseau. Mais nous n'en l'occuperons pas, la peur d'un armement ou report sur un engin tout neuf, c'est-à-dire peu compétent, qui arrive dans le jeu avec un de ces fameux effets de zoom.

8/10

HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguiseau 92100 Boulogne - Métro : Jean Jaurès - Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09

IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX 1690 F

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX + ARCADE POWER STICK 1990 F

LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F
AFTERBURNER 2	GHOSTBUSTERS	POPULOUS
ALIEN STORM	GOHOLS & GHOSTS	RAINBOW ISLAND
ALTERED BEAST	GOLDEN AXE	RAPHAEL
BATMAN	HELLFIRE	REAL NINJA SAGA 3
BUDDYKAN	HURRICANE	REVENGE OF SHINOBIS
COLUMNS	INCENDIOR X	SHADOW DANCER
CURSE	KLAKX	S MONACO GRAND PRIX
CYBERBALL	KUAKIJOH 2	SPACE HARRIER
DE RAY	LAST BATTLE	STRIDER
E' SHAT	MICRONAUTS	SUPER HANG ON
FATHAN	NEW ZEALAN STORY	SUPER HYDRODUE
FINAL BLOW	PHANTASY STAR 2	SUPER REAL BASKETBALL
FORGOTTEN WORLD	PHELIOS	SUPER THUNDERBLADE

NOUVEAUTÉS

CRACK DOWN TEL

ELEMENTAL MASTER TEL

RING SID ANGEL TEL

ATOMIC ROBOT KID TEL

DANUS II TEL

EGALEMENT TOUTES LES NOUVELLES CONSOLES JAPONAISES

NEC LYNX NEOGEO GAMEGEAR PC GT SUPERFAMICOM

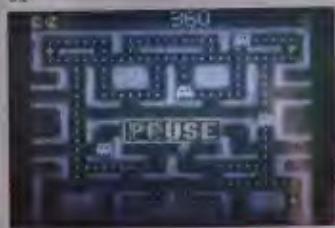
NOM	Adresse
DESIGNATION	PROX QUANTITE MONTANT

PORT JEUX 20 F - CONSOLE, 52 F - CR. 62 F

CHÈQUE OU MANDAT n° 10006 D-HAZARDOUS AREA

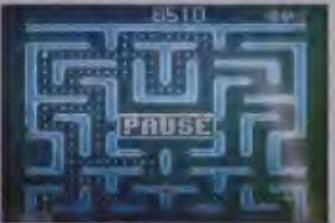
MS. PAC-MAN

Que vous dire de cette intégration dans un grand classeur de l'œuvre d'Hancke (Hancke 1982-1), si ce n'est que les deux numéros ne serviront pas depuis, ce qui a toutes les caractéristiques d'un original, même les annotations entre les deux feuillets avec Monseigneur et Madame qui se coururent après. Les sprits sont évidemment assauts petits, mais leur taille est toutefois largement suffisante pour ne pas murer à la peinture. Le parfum a gardé toute sa fraîcheur jusqu'à ce que nous ayons toutes la chance d'en voir, après huit ans d'attente, cette édition aux niveaux supérieurs dans le menu de départ. À propos d'excellents Space Invaders sur Gameboy, il fallait bien renouer avec cet autre ancêtre ! Nostalgie, quand tu nous tiens.



ROBO SQUASH

Certangement la plus originale des nouveautés Lynn, Robo Squash n'aura toutes les qualités propres à un lancer en hiver. Ses applications vont peut-être vous sembler obscures, mais je le jeu est en fait donc très simple. Il va égayer de nombreux jeux de société, mais aussi un peu de parallélisme dans les déplacements de certains personnages. Le principe du jeu est tout le même que dans Wellness ; vous devrez le "planquer", et votre but est de marquer des points en envoyant la balle sur "plancher". L'animation est très fluide et la musique qui anime parties lors des échecs maladroits sera sensass. Lorsque vous marquez un point, la balle s'évapore comme le "paro", à la manière d'une tonne de luge mûre, la visibilité en est instantanément améliorée, ce qui met pas pour vous faciliter la tâche. Mais les choses ne s'arrêtent pas là : il y a plusieurs types de planchers, dont certains sont déclenchés par des touches de touches déclenches par la balle, qui vous lancera magique des points supplémentaires si gérées également la voie du camp adverse, de plus. Quatre pouvoirs être utilisés sont associés au plancher qui attire, à la manière des bâtons drôles Araneus. Ce n'est pas long ! Longilily n'y a plus ni bâtons ni pouvoirs, une "mythologie mécanique" apparaît, et le premier qui le détruit remporte à minchée. Une partie complète est constituée de zones marquées, mais lorsque vous déclenchez la couleur voulue, à laquelle correspondra alors la couleur de l'ennemi, et des zones supplémentaires, qui aggravaient à chaque joueur, selon les



KENOPHOBE



Ne vous fiez pas à la mauvaise impression que vous avez lorsque le jeu du même nom sur ST/Amiga, Xenophobe est vraiment et assez délibérément malgré de beaux effets "vous vois pas moi", surtout si tel est possible de jouer 8 quatre fois avec le système Sunbeam. Le sujet est des plus simples : vous incarnez un(e) mercenaire chevalier(s) de nettoyer une base de vaisseaux spaciaux envahie par une horde d'aliens voraces. Dès lors, le choix ou personnage vous sera lancé au début du jeu, mais il peut évidemment être changé dans un certain sens par ce qu'il fait. En plus, on connaît également au point où l'en a poussé, et ce jusqu'à concurrence de cinq personnages "vétés". Vous vous donc transportez dans une série de salles formant un niveau, un terrain vous indiquant le pourcentage d'aliens matraqués à détruire. Vous passez avec 2000 points de vie (ce qui a le beau résultat, mais il partent très vite) et un flingue comme toute autre quelconque ; comment il fasse, il est possible et même recommandé de ramasser tout ce qui traîne ; munitions et potions vous renforcent de la vitalité, et des armes plus efficaces sont levées. Le bouton permet de sauter, ce qui permet qu'il soit possible de se débrouiller dans les étages et de faire face à l'ennemi (ou l'adversaire) en ayant le tir. Le bouton "option" permet de faire arrêter les instruments divers et variés (qui peuvent être utilisés pour détruire les portes, sans de plusieurs coups, depuis les dernières étages du jeu et du plateau, jusqu'à une créature atterrante qui ne faut pas regarder dans les yeux, en passant par des sortes de bœufs et ferme à qui vous suivez le sang du lagon indestructible obligeant que l'on est occupé avec une bestiole plus conséquente). Un jeu très agréable, plein de rires et aux graphismes cocasses, ça vous sourit toujours sans vous blesser.

300



LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vousappelez de Paris, composez le 15 67 65 05 89

MEGABRIVE

NEC PC ENGINE

G A M E B O Y

BON DE COMMANDE			
à retourner au GNS, 179517 la - envoi recommandé - 34 05 - MONTPELLIER Cedex			
NOM _____			
ADRESSE _____			
VILLE _____			
CODE POSTAL _____			
TÉL. _____			
Frais de port et emballage : <input checked="" type="checkbox"/> TOUTES les préparations			
<input type="checkbox"/> GNS <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-télé			
<input type="checkbox"/> virement bancaire <input type="checkbox"/> paiement par chèque et remise à l'expéditeur <input type="checkbox"/> par fax pour frais de renvoi			
+ frais de port recommandé de 0,00			
N° Client Web : _____ Date d'expédition : _____			
Signature : _____			



BATTLE PING PONG

Une simulation sportive ayant pour thème le tennis de table panoramique à deux, surtout après la réussite incomparable de son aîné Tennis. Il n'en est hélas rien. Battle Ping Pong est un jeu ennuyeux, qui ne restera pas grand-chose des sensations de ce sport pourtant si belle en émotion et spectaculaire. La vue du jeu est un peu perdue par l'absence de rebondissement. Le jeu se déroule sur un plateau de ping-pong qui, une fois atteint, entraîne automatiquement la victoire. La partie se résume à la reprise du ballon. Il est possible de choisir son adversaire parmi les nations qui dominent les compétitions internationales, les Suédois (représentés par une blonde), of course ! sont les plus redoutables. Mais c'est la jouabilité que je remets en cause, car il est pratiquement impossible de prendre de bons angles pour déborder l'adversaire. Le jeu se borne donc à une série d'échanges interminables, qui verrà la victoire du plus régulier. Un jeu comme tout aussi lassant, qui ne permet pas beaucoup de coups. Le meilleur moment est le tir en échec du Japonais vétérane, façon drôle amère.



AFTER BURST

Un jeu de tir de précision? Non! Un vrai bon jeu d'aventure-aventure, avec niveaux russes et problèmes à résoudre. After Burst comprend de nombreux niveaux, d'une complexité croissante bien entendu, sur lesquels il faut percer "plancher" sur plusieurs parties pour en débloquer la suivante. Vous jouez un personnage mi-homme mi-robot, qui peut sauter (franchissant près de la moitié de l'écran) et bien sûr tirer. Mais les choses se compliquent en ce qui concerne le tir, car il ne suffit pas d'appuyer sur un bouton pour tout déclencher. Il faut faire plusieurs manipulations pour déclencher le tir. Ainsi, une position "haut" permet d'orienter le tir. On enlève alors des tirs lancés ou paraboliques. Le but de chaque tableau est la destruction de la réserve énergétique, symbolisée par un bâton. L'accès à celle-ci est protégé par des robots, des secousses violentes et des énigmes, mais le plus dur est de trouver l'unique chemin rendu praticable par la destruction de certaines parties de murs. Attention! L'effet secondaire est parfois dangereux, car on peut se retrouver bloqué ou aplati par une pierre enfilée. Il faut même pousser le visage et l'analyse jusqu'à ne pas détruire certains ennemis, car monter dessus s'avère être la seule solution pour accéder à la suite. A noter la possibilité de jouer l'un contre l'autre, et bien sûr des codes pour ne pas tout recommencer à chaque fois. Un jeu très prenant pour les longues sorties d'hiver.

9/10

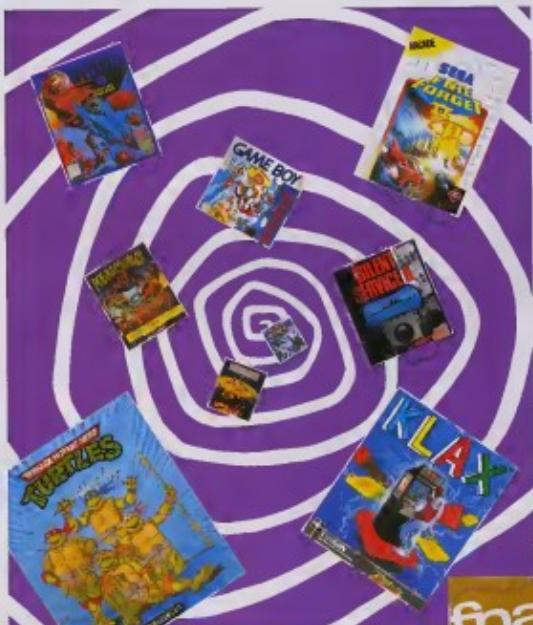
AMIDA

Il n'agit là qu'un jeu de piste à l'envers, si vous voyez ce que je veux dire. Le but est de faire descendre le personnage patatonde (NDLR : Didier!) vers sa maisonnette tout en le préservant des démons de mort qui patrouillent son chemin. Au début de chaque tableau notre être doit parfaitement pour une des trois issues qui s'offrent à lui, il a à la désagréable habitude de tourner dès qu'un virage se présente, et il faut alors réagir promptement pour placer un point sous ses pieds afin de le diriger dans la bonne direction. Un jeu qui exige de bons réflexes et un minimum de réflexion, avec une perte de niveau et une nouvelle partie lorsque l'on passe au personnage moyen et cailloux (Didier II), et si les difficultés sont hautes après que l'on a atteint le mode de fonctionnement, la suite va donner du fil à retordre. Des codes sont prévus pour permettre de progresser sans avoir à tout recommencer. Un jeu attachant au point d'en devenir crevant, mais somme toute assez original et bien conçu.

6/10

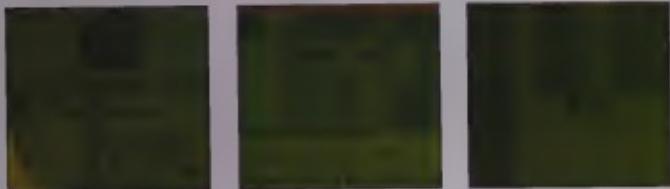


Une sélection Fnac de logiciels de jeux fascinants, fascinants, fascinants...



fnac

Des jeux fascinants, un choix fascinant (le plus grand catalogue de France) et la meilleure sélection de jeux sur consoles et ordinateurs... Demandez le guide au rayon logiciels.



THE FINAL FANTASY LEGEND

Stéphane n'avait dit qu'aller échapper avec ce jeu, et effectivement, je crois que ce jeu sur Game-Boy est tout simplement le meilleur déposoir à ce jeu sur Game-Boy.

Dans un peu moins de deux heures, créez une équipe de quatre personnes qui pourront être humaine ou mutant. Une fois cela fait, l'aventure commence.

Ne tenez pas d'échapper tous les personnages que vous rencontrerez dans les villages, car ceux-ci vont échapper sur votre maison et sur la façon de la remplir. Vous ne tarderez pas à apprendre que trois rois débloquent chacun une partie de l'armure d'une statue, et qu'ils veulent régner sur le Monde.

Vous devrez donc récupérer toutes les parties de cette statue, et les remettre à la statue pour pouvoir ouvrir une porte qui vous conduira au paradis.

Vous verrez plus tard que le paradis est encore bien loin. Le chemin pour accéder aux portes de l'enfer est sans pareille d'énigmes, que sont des énigmes afin de survivre à l'adversaire qui possède ce qui peut être d'acheter un armement ou meilleure qualité. Cet armement est des plus variés, lorsque certains marchands vous proposent des matériaux, des épées, et vous offre jusqu'à vous vendre des intradables et des griffades. Cela équivaut, vous devrez aussi acheter des armures et autres effets pour vous aider à échapper les coups de l'ennemi. Mais attention, chaque arme et chaque défense ne peut servir qu'un certain nombre de fois, ce qui fait que vous devez retrouver sans arrêt, vous vite ne vaudra pas grand-chose. D'autres marchands pourront vous vendre des potions pour devenir plus robuste, mais si vous agissez, ou encasez, gitez des bleus, alors que la missesse ne vous sortira pas avec vos armes empaquetées. Si l'on se place à la place de vos équipes inutile au si vous même mourrez, et si vous avez envie de l'argent, vous devrez aller chez un marchand qui pourra vous rendre le vrai à condition qu'il vous dise encore un personnage pour regagner la ville. Mais le nom de destruction est le aussi limité, et ce n'est que plus tard que vous pourrez acheter des œufs qui représentent des réactions.

Si vous choisissez comme épreuve des matras, ceux-ci peuvent se transformer en des élans plus ou moins puissants s'ils mangent de la viande de leurs ennemis. Ces transformations sont plus ou moins hautes et tout à fait aléatoires.

Un plan de tous les risques que vous allez devoir utiliser vous est fourni dans un livre, mais il n'est pas recommandé de bien l'utiliser, surtout quand vous gagnez, car il vous révèle peut-être des astuces que vous n'avez qu'à découvrir.

Si vous êtes un personnage à pieds beaucoup d'assaut après des combats, il faudra le mettre à l'eau et donc changer la place de vos équipements. N'hésitez pas aussi à sauver souvent le jeu, car je ne vous l'ai pas ancora dit mais vous pouvez sauvegarder une partie, et ce n'est pas de luxe, car vous ne pouvez le faire qu'en une seule fois. Mais, cela fait une semaine que je suis dedans et

que je joue tous les soirs, je m'en suis suivi qu'il le mérité du deuxième niveau de difficulté, mais quelques questions restent.

Le graphisme est assez, les musiques sont excellentes, tout est mis dans ce jeu sur lequel bien des gens devraient prendre modèle pour nous faire la même chose sur micros! Un CLASSICO de la Game-Boy.

10/10

F1 RACE

F1 Race est la seconde course de Formule 1 vraiment réussie sur Game-Boy. Une fois le jeu chargé, trois options soignent à vous, le championnat, l'entraînement, ou la course à plusieurs voitures. Pour cette dernière, on l'absence de conducteurs humains, la course plaira elle-même les trois autres voitures, mais on peut jouer à quatre simultanément pour plus que l'impossible quatre courses.

C'est donc un jeu de course, dans lequel vous voyez le piste de l'intérieur de votre véhicule et non de dessus.

L'un des buts sera à accélérer et l'autre à déclencher une série de brûlures, mais l'emploi de ce dans le jeu fait consister énormément d'énergie, et si vous ne le faites pas, vous devrez terminer la course au ralenti. Pour pouvoir participer à la course suivante, vous devrez faire une course de qualification pour la première. Pour le premier circuit, ce n'est pas bien difficile, dans la mesure où celui-ci ne comporte pas de virages serrés, mais à partir des suivants, ce n'est plus le même chose. Il est fortement recommandé d'utiliser le turbo dans les virages, car les organisateurs des courses n'ont rien trouvé de mieux à faire que de planter des pommes publiées à l'extérieur des virages. Toute collision avec l'un de ces panneaux vous immobilise durant de précieuses secondes, que les autres concurrents n'auront à profit pour vous dépasser.

L'organisation de l'épreuve est très bien rendue dans ce jeu et les brûlages sont assez convaincants. Il s'agit évidemment de la meilleure course de voiture disponible sur la Game-Boy aujourd'hui. Un "Must".

9/10

COCONUT

BENTOT DISPONIBLE:
la TURBO
EXPRESS

1er REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL CONSOLES
DE JEUX

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75116 PARIS
Tél : (1) 43.55.92.00
NP : Oberkampf



13.990 F

TVA EXCLUE

TVA INCLUE

CADAVER : deuxième niveau

En arrivant au deuxième niveau, vous perdez toutes vos possessions, mis à part les sorts et les potions. Vous êtes au rez-de-chaussée du château Wulf, demeure de lord CAROLUS et de ses six capitaines. A ce niveau, il vous faut trouver six pierres de téléportations, une urne contenant les cendres d'un capitaine, et une émeraude pour passer au niveau suivant. A ce niveau, il existe beaucoup de bonus à récolter. Nous allons nous contenter de présenter une des solutions pour passer ce niveau, sans dévoiler toutes les astuces et toutes les pièces bonus. A vous de bosser un peu.

• 2018-19 Year One Curriculum • 3

Si vous le souhaitez, passez par la fonction
DETECTION DES TIRE. Appuyez sur la
barre de défilement une fois pour se
mettre en mode, comme la baguette (BAGUETTE
OU SHAKING) ->.

3) Tous les faux critères. C'est à dire que l'ensemble de ces critères

In case of a disagreement, you should be passage, as agreed, but to resolve your differences and disputes by mediation or arbitration, unless the SHARINGER, leaves the organization or dies. —IN

b) DÉPARTEMENT DES CENTRES. PRIMERA SUIZAS, INC.,
POURCHERIN ET FERME. MÉTIER DES CENTRES POUR L'EDUCATION
PROFESSIONNELLE, ET ASSISTANCE DES CENTRES A POURCHERIN,
DEPARTEMENT FERME, SUIZ.

Il faut que les UNIES que nous avons faites entre nous et eux, nous les écrivions. Nous devons leur faire croire que nous sommes prêts pour que les UNIES soient réalisées. C'est ce qu'il faut faire immédiatement.

Il poussa le bout et atteignit tout le bout de pierre avec sa main droite. La peau EST fut fermée pour l'instant mais ce qui suivait fut très préoccupant à l'entité de dégager ce mur sans plus faire un respirator. ->S->C->R jusqu'à ce qu'il soit fini. Sauvegarder.

Il faut rapidement le DECE, en évitant le contact avec l'eau (qui détruit les fibres) et en veillant à l'absence de tout produit chimique (qui peut décolorer). Enfin, les tissus doivent être lavés plusieurs fois, jusqu'à ce que l'eau soit claire.

10) Utilisez la mort d'EXPLOSION CERÉbraLE pour détruire

II) Prenez la POTION DE PROTECTION DES TIRS. Prenez le SORTEUR (SORT DE SOMMEIL) et la PIÈCE pendant que le

10 Appuyez sur le bouton. Feuillez la châsse pour y trouver un médicament érotique. Découvrez celui-ci. Un autre bouton est visible sur le mur. Ouvrez. Appuyez dessus. Vous trouverez un livre qui vous donne des indices sur une autre astuce.

•**Préparez le levier** → E → N en haut des échelons → S → PIERRE DE COTTE et ramenez à côté du couteau. Coupez le tissu
élastique → S → E → N → TISSU → S → PIERRE DE
COTTE → TATE N. Vous pouvez maintenant utiliser cette arme
recouverte de plastique → S → S → B.

b) Dans cette situation le meilleur moyen de l'empêcher d'arriver est d'interdire l'accès à Internet. C'est difficile mais possible.

17) Laissez je SHIT de POMMEIL sur l'ingardes. Le
produit à l'Est si vous alors... 03

17) Même si je suis à la retraite, je suis toujours en activité. Vous me suivez un peu moins, mais je prends mes médicaments, je mange et j'arrive à faire ce que je veux. Je ne suis pas dans une maison de repos, mais je vis dans un studio avec tout ce dont j'ai besoin pour vivre confortablement. Je suis dans une résidence pour personnes âgées, mais je suis dans une résidence pour personnes âgées qui sont dans une résidence pour personnes âgées.

18) Même si je suis à la retraite, je suis toujours en activité. Vous me suivez un peu moins, mais je prends mes médicaments, je mange et j'arrive à faire ce que je veux. Je ne suis pas dans une maison de repos, mais je vis dans un studio avec tout ce dont j'ai besoin pour vivre confortablement. Je suis dans une résidence pour personnes âgées, mais je suis dans une résidence pour personnes âgées qui sont dans une résidence pour personnes âgées.

•**La DCF** (ou dépendance fonctionnelle) se trouve dans toute la pathologie. Mais il n'est pas tout à fait nécessaire une chaîne. Il suffit que la patiente vive et évolue la chaîne. Cela donne le point au milieu. Je le définis

SPEEDBALL



SISTEMI
MULTIPLICATIVI

**BRUTAL
DELUXE**

UBI SOFT

CONTRARY TO POPULAR belief, most of the world's best trout streams are found in mountainous areas. The Colorado Rockies, the Sierra Nevada, the Appalachian Mountains, and the Great Smoky Mountains are all noted for their trout fisheries. In addition, the Great Lakes, the Adirondack Mountains, the Cascades, the Sierras, the Andes, the Alps, the Pyrenees, the Carpathians, the Urals, the Altai, the Tien Shan, the Hindu Kush, the Caucasus, the Himalayas, and the Andean Cordillera, with many other lesser-known mountain ranges, also have excellent trout fisheries.

[View All Products](#) | [Customer Support](#) | [Contact Us](#)



**SO REAL YOU CAN
SMELL THE SMOKE**

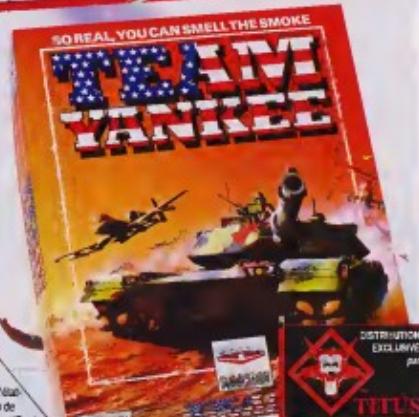
**PROGRAMME
ET MANUEL
EN FRANÇAIS**

190620Z JUN 77- COMTE-
RENDU DES OPERATIONS - 5 TANKS
T72- AVISSEMENTS EN DIRECTION DE
L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION.

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ensemble ne pouvait être que dans cette direction, sur un colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankees allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle.

Brain Yankee a été conçu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant. Vous contrôlez 4 bataillons de chars qui vous pouvez visualiser simultanément à l'écran.

Audi-Rolls
Ensuite, sans bâches
Sorties sur l'obstacle
Spirale à droite
La route devient étroite
vers le bas de la montagne
et au bout de l'ascension
Apparition d'un tunnel
dans la montagne



Vous disposez d'une carte d'état-major reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'état reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles d'ordre stratégique vous sont divulguées pendant le jeu.

Team Tanker est une simulation hyper-réalistique de char. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par écrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Défendez votre village contre les attaques ennemis, protégez le Fusil Cap, puis passez l'attaque dans la forêt. 5 scénarios à quatre voeux à aspirer du cœur et à grand succès.

10
SIMULATION

EMPIRE SOFTWARE, Tel: (0) 45 29 18 90

BATTLE ISLE

Déjà présenté en preview il y a deux mois, Battle Isle est pratiquement terminé et devrait rapidement sortir. Les dernières phases de jeu, essentiellement les combats, sont imparfaites et donnent au jeu une dimension encore accrue.

ST sent huities ses prothèses, Bettie l'a pourtant bien eue la nouvelle référence dans le domaine des parapentes. Alors que les graphismes correspondent enfin à quelque chose, le joueur ressent mal les différences d'espaces et la nature du terrain du premier coup d'œil. Et si un système de jeu sans sens entraîne également à la souffrance, ST démontre néanmoins le genre. La seule moitié concernée, en mode un joueur, l'intelligence de l'ordinateur. Mais sauf si on joue précis ou peut faire confiance à ce qu'il fait. Blue Byte, spécialiste de ce genre de problème. Test mais n'achetez pas.

UBI SOFT
Jeweler
Amiga / PC / ST



NOUVEAUTE MICROIDS : 50 €

Suspense, intensité, vitesse, violence ; SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
 - 1 ou 2 écrans
 - 12 terrains différents
 - Un jeu au scrolling ultra rapide

Episode 1: Sliders

TABLE 26-15 MICROBES

TAPEZ 36 15 MICROIDS

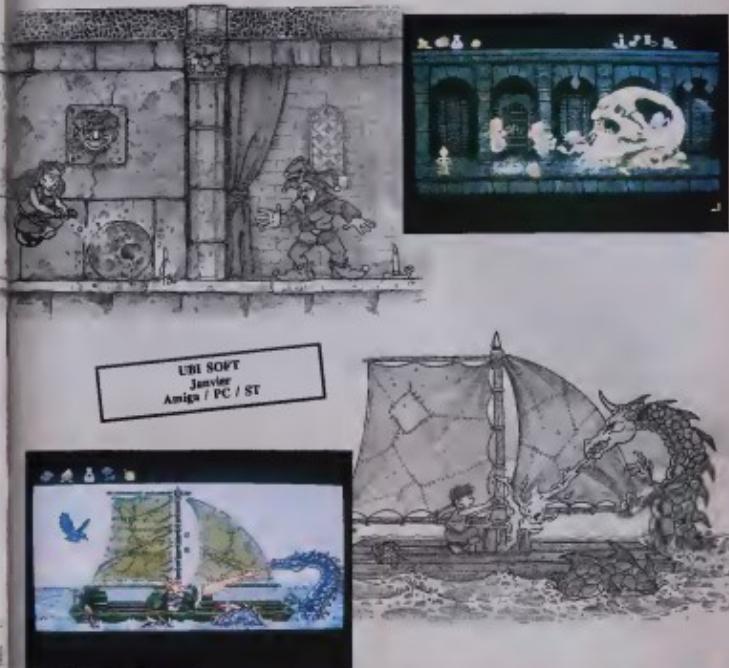
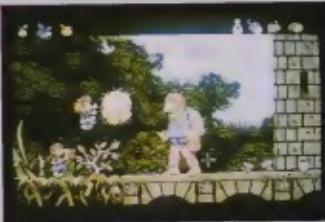
LIGHTQUEST

Dernier volet de la saga Light Quest dans Générations 4 ce mois-ci, avec l'heure du dernier personnage, la Magicienne. Pour mémoire, sachez que ce logiciel peut se jouer de trois façons différentes, qui correspondent à trois approches distinctes, illustrées par le choix de trois personnages : guerrier, sorcier ou magicienne. En choisissant le premier, le joueur peut faire un jeu essentiellement axé sur l'arcade, en sélectionnant le deuxième, il jouera dans l'optique d'intelligence et d'astuce pour progresser. Enfin avec la magicienne, le joueur se retrouve dans un jeu dont l'accent est plus particulièrement porté sur l'aventure.

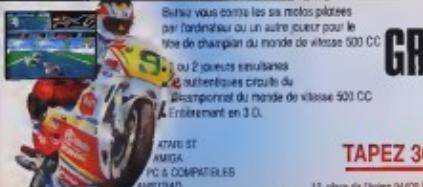
Pour ses déplacements, cette dernière se sert de sa boule de cristal, assise dessus à califourchon, elle utilise ses pouvoirs de téléportation. Pendant l'aventure, elle trouvera des objets dont certains pourront lui permettre d'accroître ce pouvoir, et de lever ainsi plus ou moins près du sol. Pour se défendre, elle possède bien sûr d'autres sorts, essentiellement de deux types, création et transformation, mais aussi d'une nature magique, sans se souci de cristal. Une fois à l'intérieur, elle devient invulnérable (seulement à ne pas poser trop près de l'ennemi). En ce qui concerne les sorts de création, la magicienne peut à tout moment faire apparaître un bulisson imposant qui sera sous les entraînements qui la touchera, la mouche du sommeil, un éclat, un essaim d'abeilles furieuses, un nuage de poussière, une boule de feu brûlant tous les adversaires, ou encore une météorite lumineuse qui écrasera l'ennemi. Au niveau des sorts de transformation, elle est également bien pourvue, et peut en un tour de main transformer une créature en lapin, en perlin-

bois, en escargot, en escargot-lyre, en souris ou en chat. Bon sûr, pour chacune de ces transformations, une animation spécifique est prévue.

Enfin, dernier élément, comme pour les autres personnages, les alliés. Ces derniers ont pour but de renforcer l'énergie vitale au maximum, et les points sont régénérables, alors que les gros championnats et les tours reçus ont pour conséquence d'absorber cette énergie vitale. Encore plus de détails lors de test de Light Quest !



NOUVEAUTE MICROIDS: GRAND PRIX 500



TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'Europe 94160 VITRY-S/SEINE Tél. 46 81 80 80



DS GOLD
Janvier
Assign / ST



CYBERCON III

bercots 3, c'est déjà le nouveau jeu d'Assembly Line, les auteurs de E-Motion et Vacca, qui travaillent véritablement comme des loups en ce moment.

Il est un peu d'avanture et de réflexion en 3D, qui propose une réalité d'un camping un peu païenne, où se trouve le bivouac 3. C'est le plus puissant des ordinateurs, celui qui commandera les défenses de la Terre entière, mais d'ores et déjà, il a acquis une intelligence quasi-humaine, étant devenu conscient. Il a déclaré presque tous les humains sur Terre, que une poignée de rebords seraient encore en vie, et ils vont essayer d'atteindre l'endroit dans le complexe où il se trouve, ce se situe.

qu'il dure plusieurs années, pourra permettre de faire des études monographiques et de pousser les recherches très lourdes, mais sans se restreindre à l'essentiel du complexe. Vous découvrirez vite que l'ensemble est protégé par de nombreux obstacles, par une multitude de roches, de débris, de débris cassés, de débris plus ou moins décomposés, qui sont évidemment quelque chose de tout à fait différent de ce que l'on connaît dans les grottes.



REPUTSCURE

COMMANDER PAR
TELEPHONE AU:
(16.1)64.30.34.83

EXTRADITION
FRANCE / DOM-TOM

AMIGA
A TÉLÉTHÈRE

MANDER PAR
TELEPHONE AU:
1-84-30-34-83

EXPIRATION
NOV. / 2006-TOM

GERER A. CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY

/Prenom.
ESSE . . .

... CODE POSTAL ...
TITRES PRIX

TEL.
MODE DE

PAIEMENT
 CCP

IS DE PORT 415F CHEQUE BANK
ATM C. BESCHOUWER

DR. PHILIPPS ZAUBER DER FINTON
A HÄRTEFELD IN ALTENBURG

ATARI ■ PC. ■ ATARI



TURRICAN 2

Turrican est de retour, et aussi surprenant que cela puisse sembler, les versions Amiga et ST que nous avons pu voir de Turrican 2 laissent présager un jeu encore meilleur que le précédent.

Je passe sur le scénario quelque peu faible, pourqu'il vous fait affirmer à nouveau Marigal, sur une autre planète, pour vous percer plus en détail ce jeu.

Il est composé de nombreux niveaux, chacun étant particulièrement grand, classé à dire presque 4 à 5 fois plus grand que ceux de Turrican. Comme ils ne sont pas indéfinis, on n'aura pas à souffrir les explorer dans les moindres détails, cela vaut dire qu'avant de connaître un niveau par cœur, il vous faudra bien des bonnes minutes avant d'en avoir exploré la totalité.

Autant dire qu'avec le nombre élevé de niveaux, vous serez pas au bout de Turrican 2 une heure après l'avoir acheté. C'est pourquoi je pense fort au jeu, car il devrait captiver évidemment des heures. Tous ces niveaux finissent à des cavernes parsemées en passant par des grottes sous-marines et un océan.

C'est vrai, il y a des changements, avec de nouvelles armes, toujours impressionnantes, dont l' mega-arme qui détruit tout à l'horizon pendant près de 10 secondes. Mais ce qui frappe le plus, c'est la résolution encore plus élevée que celle de Turrican. Sur Amiga, en 32 couleurs, ou sur ST en 16 couleurs, on a droit à des dégradés de couleur dans le fond, à un scrolling effervescent rapide, mais surtout à une animation du robot et des ennemis à couper le souffle. Le robot rouge viendra magnifiquement, ne serait-ce que lorsqu'il utilise son laser et le fait tourner autour de lui. Dans le premier Turrican, seul le rayon brûlait... Ici, le

Turrican bouge les bras en fonction !

Où il son, la version Amiga est également fabuleuse, et fait vraiment penser aux bruitages et musiques d'une machine d'arcade.

A noter qu'au dernier niveau, le Turrican se transforme en vaseuses, et l'on a droit à un shoot'em up très bien réalisé pour tirer ce second volet, que nous attendons impatiemment !

RAINBOW ARTS
Février
Amiga / ST



L'ENFER
DE LA
FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga

VROOM

de Lanthor

Toutes les précisions sur la date du siège : 3615 LANKHOR

HEADLINE - PENDANX

DIAVOLO

LE SILENNEL

La Partie

avoir laissé moment échoué
dans ce tant-jus de pillage du
temple de Po-kh, Diwalo se
retrouve fortuitement face à l'un

Les autres débiteurs de son maître le sorcier Filabulle, c'est-à-dire à un riche négociant en curiosités, Emil Sartrengue.



TENDA
TECHNOLOGY







CLASSIQUE

Lorsque, au soir de La
qualité de l'oursin du
temp, devant bien un
jour finir par
rencontrer Peter Pan, depuis qu'il
prononce ses biens aux frontières de



Cognit. Sci.

M-8031-DU-M005

dont il est le donneur expert. Ne croirez surtout pas que Peter Pan soit une BD "pour enfants". La vie est souvent difficile de ce garçon des mers, engagé dans une véritable haine des "grands", est une histoire fondamentalement adulte. La douceur et l'innocence de l'enfance sont présentes, mais la cruauté et la bêtise le sont aussi. "Vérité", peut se rappeler qu'un jour on a de l'anxiété du Loup dans Peter Pan Abers, à



photo tour, souvenez-vous de votre enfance. Rejoignez Peter et le Capitaine Crochet dans le Pays de Nulle Part.

ent d'Occit, pour les fêtes de Noël, a sorti une version en coffret de Peter Pan où l'album est accompagné de ses gravures dans lesquels le vaut du Loïsir prend toute sa force et sa beauté.

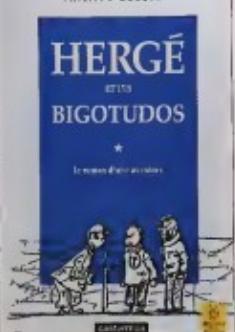
Auteur professionnelle d'œuvres plastiques, Philippe Godin, secrétaire général de la fondation Hergé est devenu l'exégète de l'œuvre du père de la grande dessinée moderne. Auteur de nombreux ouvrages de référence et l'auteur de *Tintin à l'heure du journal*, *Tintin, Hergé et Tintin au pays des reporters* ou *Le Petit Vingtième*, il raconte sans complexes, dans *Hergé*, l'œuvre de l'artiste.



l'album, de la première matinée de "Tintin et les Begetables" (dont on retrouve bon nombre d'ébauches dans Vol 714 pour Solsberg), à l'ultime version de Tintin et les Pfeffers; Geddin nous plonge au cœur du travail

d'Hergé, si soucieux de résister cet

PHILIPPE GOORIN



FANTASTIQUE

GOLDMAN

LE MOINE

D'après le roman de Mathilde Le Loup

CLOUTIER, Jean-Michel
Illustration : Clotilde

ALBUM DU MOIS

Au fil de sa vie, la littérature fantastique était à peu près inexistante. C'est pourtant en 1985 que Matthew Gregory Lewis, alors âgé de vingt ans, écrivit *Le Moine*, un roman sulfureux qui fit scandale à l'époque et qui est encore considéré comme l'un des romans-phébus de la littérature fantastique.

Alors qu'il est enfin adapté en bande dessinée par Goldman, dont le domaine buissonnier est le pionnier et qui réalise au sens propre ce qu'il fait dans la concession aux "tois" de la BD classique. En effet, chaque page, chaque image malfaisante, est un tableau qu'on se lave pas de regarder. *Le Moine* commence à Madrid, dans les grilles de l'

l'inquisition où croaput, frère Ambroise, accusé de sorcellerie. Littéralement emporté par Mathilde la sorcière, Ambroise découvre avec elle des plaisir que l'église condamne et que la morale réprime. Faisant fi de ses croyances, il abandonne la foi et Dieu pour délivrer les fesses, et pour posséder Antonia, jeune fille de la toute bourgeoisie madrilène, en prêt à utiliser tous les moyens, tous les sortiléges. Goldman réussit à réaliser une adaptation magistrale de l'œuvre de Lewis, où l'ambiance sulfureuse et diabolique de ce meussoir espagnol est remarquablement bien rendue par des images dont la force est peu commune. Si vous n'avez pas encore lu qu'une seule BD cette année, ce soit celle-ci.

SQUALE 98

Cabat, de Clive Barker a été l'un des films fantastiques les plus réussis de cette année. Ce film bâti à la fois sur l'aujourd'hui et d'une adaptation en BD par Jim Balke, Alan Grant et John Wagner, qui retravaillent parfaitement l'ambiance sinistre et oppressante des romans de Clive Barker. Accusé de massacrer des familles entières de monstre pour le moins terrible, Aaron Boone, jeune gardeur de neck, se rend à Midian, la ville des monstres, pour dégager à la puissance des hommes. Tué par ces derniers qui lui apprennent qu'il est innocent, il n'aura de repos, une fois mort, de se venger du véritable assassin. Sous des dehors horribles, *Cabat* est une BD humaine, qui prône le droit à la différence.

Les véritables monstres sont les humains, pay-

CLOUTIER, Jean-Michel
Illustration : Clotilde

SQUALE 98

RAN CORVO VOUS PARLE!

Zone spéciale LE RETOUR

RAN CORVO: Revenons à notre sujet. Raccrochez-vous vos débats dans le milieu d'agent secret.

RAN CORVO: Eh bien, à la suite d'une déception amoureuse avec un de mes camarades de collège intromis, Sallie S. pour ne pas le nommer, qui avait été recruté pour ses talents plastiques par Helene Cheap, chef supérieure des forces du MIF, je décroche de l'université le pape dans cette belle carrière de tout non magique. Toute pouvoir s'exprime dans le plaisir sexuel. Malheureusement, je me perds dans les couloirs et termine ma filiation à la cave, au fond du stand de sir agents bargouzes, c'est là que je découvre ma vocation.

RC: Vous avez du subir un entraînement rigoureux?

RC: Je le veux cache pas... La thérapie de choc aussi était pleine violence. Mais je ne réussis devant aucun supérieur lorsqu'il s'agit de faire empêcher la justice! Dejà tout enfant, je manifestais des dons exceptionnels pour le métier de recruteur de varts, et à la fin des cours, j'excellais dans le maniement du poignard et à l'ingénierie.

CHEPOX: Bon!

RC: Pouvez-vous nous détailler quand à l'origine de ce bel animal, vert vif qui vous suit partout?

RC: Euh... Il s'agit d'un organe de l'espace, le domine de son organe... Mon bon oncle m'a fait le prendre sous l'œil et l'absorbe alors que je suis. Celle petite bête s'est accrochée à mes pieds.

RC: Et ce gros tas de muscles juste à côté de vous?

RC: Hein? Je ne vois pas de quoi vous voulez parler.

HAPPY HAMMSTRONG: Mais, chef! C'est de nous qu'il s'agit! Happy, vous fieille assurément.

RC: Happy! Tu es bien sage! Tu es mordu, crétin! Va donc pas avec elle à malice ou un projet de bas-lieu, cela t'exaspère!

RC: Votre expérience mystique après des rares extraterrestres doit avoir été tout particulièrement enrichissante!

RC: Certe, la philosophie minuscule des pommes de terre est l'espace est évidemment passionnant.

SALVADOR SOLLOZO: Chef! J'ai envie de faire pipi!

RC: Pas maintenant, Sallie! Attends que nous soyons seuls!

RC: Vous devriez surprendre à certainement imaginer un moyen audacieux d'arrêter le crime d'une manière difficile et perturbante à la fois?

RC: En effet. Vous êtes prospectus. J'aborde en ce mo-

ment même un plan général que vous laisserez passer et me permettre de sortir de cet ascenseur. Son but ultime est non seulement l'assassinat de la méchante grande sœur sous ses tentes, mais encore l'obtention d'un siège de luxe et d'honneur où j'occuperai une place de tout premier plan. Je ne vous en dirai pas davantage pour l'instant.

RC: Cela vous réjouit en effet. Une autre facette de votre immense talent est votre malice absolue de déguisement...

RC: Oui, je suis un véritable cambrioleur, pour ainsi dire. Ce don prodigieux m'a déjà permis de faire face aux situations les plus diaboliques et d'échapper à d'inconfortables moments, comme par exemple mon perception de la faute de l'égoïste.

RC: Vous est-il déjà arrivé d'échouer au cours d'une de vos missions?

RC: Je ne comprends pas la question.

RC: Autre chose. On dit souvent que vous nourrissez une violente passion endogée pour votre subjugante assistante, Sallie Sokolov...

RC: C'est grotesque. On vous a mal enseigné.

RC: Seriez-vous schizophrènes?

RC: Qu'importe?

— CLOWNWORK—
BARNET BLACK: Chef! Ça y est! J'ai débloqué l'ascen-

sor grâce à ma trousse à outils!

RC: Ne disons pas, fiddle assistant! Je réponds aux questions de ce sympathique gamin.

RC: Merci, je débuts donc...

RC: Attendez! C'est moi qui parle!

RC: Très juste! Pardonnez, nous jetons aussi!

BARNET BLACK: Chef! Nous avons au train-système dans!

RC: Eh bien, je va vous faire abréger cette palpitante conversation! Merci Missieur Corvo. Je crois que votre immense talent a évidemment été indiscutable dans cette interview...

RC: C'est grâce à votre maestria du journalisme, mon jeune ami. Mais j'ajoute qu'en fin de p'to, j'ai été très bon. Expliquez que tous ces jeunes lecteurs investissent donc bien le roman, ce qui fait de moi un peu moins assuré qu'en incorporeable bédéiste de l'humanité.

RAN CORVO - *Le Moine de l'impossible*. Un bel album de bande dessinée aux Éditions Zenda.

The End

145

IMAGES SUR IMAGES

Chas réservé ce mois-ci avec la parution du second volet des aventures de Mémo d'Artakid, toujours de qualité, son destin n'évolue pas, ce qui est un peu dommage. Il donne l'impression de lasser en rond, mais Caco a tellement, ce qui ne permet pas d'envisager le pire! L'histoire renouvelle le fantastique et la SF, est sans surprise mais belle, un peu complexe, et me défend de vous surfer le débat sans gêner le plaisir de la découverte de certains événements.

Gérard VILLEMOU
Éditeur: Hachette Jeunesse

Voici, vous savez, ou à peine de la sortie du premier tome il y a environ un mois, et bien, de nouvelles aventures viennent d'être publiées. Décidément les deux nordiques sont menés à dure épreuve par Peter Madsen, dessinateur et scénariste de ces créations délirantes bizarres et atroces, possèdent femmes, enfants et problèmes domestiques. Cette fois-ci la scène est tournée sur Quos, petit géant torse que le chef Lok a dû déposer au trône d'un pays impérial. Ces nouvelles galéjades comiques vont tenir à coup sûr sourire, et pourquoi pas moins de rire.

François

Le Monde à Terre est de retour ! Cache vos filles, vos copines, votre valise et votre grand-mère. Le herein le plus salace de la tendance "Lapégüiste" s'est cette fois-ci étendu à cœur après la gloire et pour cela, quel meilleur moyen pour Leon que d'enrayer ses mensurations ? Mais encore faut-il qu'il lui soit arrivé quelque chose. Leon pris alors en quelle

d'aventures dignes de figurer dans ses mémoires. L'honneur craché et abusif de Théo van den Boogaard et Wim Schepers est au rendez-vous et fait de Leon-la-Terreur une des meilleures et des meilleures albums de l'immuable vieillissement.

Serge A.

Mme Steve Dorofan, de Béthune, est l'un des personages les plus célèbres de la BD française; il est la "créature" de Jean-Michel Charlier et Jean Graton, alias Gé, alias Modras. Les avatars tumultueux de cet ex-héros du cartoon se déroulent depuis près de trente ans au fil de 20 volumes (dont trois dessinés par Wilson) dans lesquels toutes les facéties du genre western sont observées et renouvelées par le génie inventif de Charlier, et Gé (qui continue également sa scénarisation) a mis de la haine de longue haleine à profit pour arriver à la qualité acoustique, plus dépouillée et véritablement resplendissante. On retrouve avec plaisir tous les héros de cette saga monumentale dans le dernier tome intitulé *Arizona Love*. Blueberry est intact, n'a plus d'amis avec lequel暮 il va s'arrêter en amenant Christopher Peat pendant son mariage avec Stanton. Un motif pour les nombreux fans, n'en pas douter une révolution pour les autres.

Gérard LOOMBAK

Un supermarché de bouillons, un jour contre les autres, une vieille dame, des mites de l'oreille, un jeune couple vagissant à leurs communautés quand l'horreur se déchaîne avec l'arrivée d'un groupe de nazis, dinosaures détruire des masques de carnaval qui font un carnage aveugle.

Gérard LOOMBAK



Gérard VILLEMO
Éditeur: Alpes Michel



Éditeur: Alpes Publishers
Genre: chaque saison



Gérard LOOMBAK
Éditeur: Cosec USA

gle. Le genre de fatto divers que l'on lit lors soûlards dans le journal. Mais plus que le récit d'un brusque sanglier, être apothéosé de phénomène, de Strelak et Morlock en l'instar de la rencontre de deux humains, dont l'une a perdu son fils, l'autre son épouse et son bébé dans la nature. Un peu seulement par la décalé, vénérables lauréats de l'incompréhension du monde et qui devront, avec leurs fidèles moyens mais toute la force de leur colère d'en finir avec ceux que la grâce nomme déjà les "lauriers au risque de carnaval".

JOSÉPH A.



Gérard LOOMBAK
Éditeur: Cosec USA



Gérard LOOMBAK
Éditeur: Cosec USA

Vous souvenez-vous de vos pires vacances ? Allez, faites un effort, la Bretagne sous la pluie, les maniques caïcas, les frites grasses, les insectes qui vous annoient fréquemment qu'elles vont regagner leur copie alors vous avez plongé au strip-poker. Pascal Rabaet vous replonge dans ce cauchemar estival avec Vacances, roman, la périlleuse odyssee de trois adolescents en pro aux pires galères qui peuvent arriver durant les vacances. En noir et blanc bien sûr, parce que même la couleur a refusé de les prendre en stop.

JOSÉPH A.

BD fait partie de ces BD à l'heure ab verte, totalement surrealiste qui illustrent les beaux jours de Metal Hartland. Allez, je pars à Toulouse trouver le vrai maître gracie au castelot Vlad le tout le monde!

JOSÉPH A.

Le basse dessinée "érotique" a souvent été un protesté pour sortir des BD de qualité et d'intérêt médiocres. Régis Loisel, auteur de *La Quête de l'Oiseau du temps* et de *Prise Pas*, bouleverse ces malheureuses avec *Tombes fétides*, un recueil d'histoires érotiques d'excellente qualité, où son graphisme, toujours plus sobre prend toute sa force. Les trois histoires qui contiennent les moments d'un entretien et d'une amitié, les drames d'un pucelage et l'étrange voyage à Venise d'une femme érotisée, présentent toutes des fêtes pittoresques, véritable hymnes au corps et à l'amour. Elles sont accompagnées de textes de Rose le Guerrier qui sont absolument superbos.

Serge GUILLEMINOT

met à déprimer tandis que Batman a l'air à faire pour se sortir d'une campagne de privée médiée contre lui par Lex Luthor. *Mondes à part* de Dave Gibbons et Morlock, et l'instar de la rencontre de deux humains, dont l'une a perdu son fils, l'autre son épouse et son bébé dans la nature. Un peu seulement par la décalé, vénérables lauréats de l'incompréhension du monde et qui devront, avec leurs fidèles moyens mais toute la force de leur colère d'en finir avec ceux que la grâce nomme déjà les "lauriers au risque de carnaval".

CAPTAIN MANDARIN



Gérard LOOMBAK
Éditeur: Hachette Jeunesse

Laure HAMMOUDI



Leila YOUSSEFI
Éditeur: Illustration - Anis



Carine Journe
Fabrice Ruchat

Pas de preuses, pas de TVA, pas d'impôts... C'est la devise de Richlan et Brigitte, deux petits marchands de Brigoulin-sur-Mer, petite station balnéaire de la Côte d'Azur, nichée entre Cannes et Le Gol Morin. Voleurs de "chans de l'île", malgré tout et surtout n'importe quoi, leurs affaires marchent plutôt bien jusqu'à ce qu'ils embauchent Edouc et Mat, deux spécialistes de l'initiative catastrophique qui débarquent au sein du gang nantais d'un certain temps d'arrêts au vagabondage, qu'il va bien falloir fourguer. Ce qui, dans un tout perdu comme Brigoulin-sur-Mer est loin d'être une tache aisée... Les aventures déjantées de ces losers nous sont contées par Jean et Harry dans *Réseau de Manifeste*, le deuxième des deux albums Rockman, préfacé par Götterman, tenu avec du pif ! Fous rirens immobiles, gâchés et décalés, cette histoire pourraient presque être vraie si, comme il est précisé dans l'album, elle n'estan basée sur des faits réels ouverts de l'imagination des auteurs ?

Rockman est l'un de nos éditeurs fétiches. Et pour cause, il s'acharne à sortir presque tous ses albums originaux, drôles, acerbes, pas chers, inventifs. Bref excellents ! Jean & Harry, auteurs de *Retour de Manifeste*, la dernière œuvre de chez Rockman viennent de passer à la télévision et nous ne nous en sommes pas rendus. En effet des images seulement encore au teint, mais il nous a été impossible de les retrouver, quant à leur conge, elles cherchent toujours son châtiment. Tous les détails de l'affaire,

Génération 4 : Jean Harry, vous signez chez Rockman Production votre premier album *Retour de Manifeste*. Il y est question de routiers, de marchands, d'anniversaires et de confitures, mais nulle part de cowboys ni d'indiens, ni même de Zombis. Pourquoi ?
Jean : La tension fut grande, mais j'ai résisté. Brigoulin-sur-Mer, ville portuaire française, est plus renommée pour ses baux que sa file de la mercre et son musée vaste empêché, que pour ses marchés, ses îles de bétail et ses horreurs habillées en peinture bleue.

Génération 4 : Vos personnages bruguent dans un univers contemporain qui certains, qui ne regardent devant eux, qualifient facilement "vile". Comment expliquez-vous que Goettner, patronne de la préfecture, se soit compromise dans cette affaire louche ?
Harry : Richard G. a voulu associer son nom à la réaction exemplaire de notre album. Il prouve par la même son appartenante. A ce propos, nous n'apprécions que nous attendons toujours notre échappée de 400 francs.

Génération 4 : Retour de Manifeste présente sous une facette technique, voire même caniculaire, la presse régionale et les radios FM vacancières. Se sent-on en régalant de conte ?
Jean & Harry : Non réponds avec la presse sont excellents (ris). Ces pages-sources de journalistes à qui on est obligé de faire des cadeaux sont beaucoup plus notre promotion. Y compris la presse régionale. Nous les apprécions à leur juste valeur (qui oscille entre 5 F et 6,50) et bien loin de nous, l'idée de nous causer.

Génération 4 : Des projets ?
Harry : Vendre un maximum d'albums, et devenir célèbres à Brigoulin-sur-Mer.



ALBUM DU MOIS



HUMOUR

Geoff Darrow est, en vérité, un fan du James Ellroy, de Chester Himes, de Sam Peckinpah, de Jacques Tati, de Tex Avery, de *King Kong* (le vrai, en noir et blanc), il a détesté *Nobis et Mæstus horum* (le film), il est considéré par *Artis de rekrechte* et *Sacrifici* comme, il aime les dessins animés de Don Bluth mais pas le personnage partant et ses scénarios gris-gaçant, ton le demande de boss excuser s'il se flâne avec des gens), et c'est surtout un

créateur de BD française. Malheur à lui, il est très grand, il se peut donc que vous le reconnaissiez dans la rue grâce à notre photo ! Accessoirement, il a fait des études de dessin académique (je tiens à pomper le style de quelqu'un comme cela si), il a beaucoup travaillé pour le dessin animé et est le dessinateur époustouflant de *World's Bestest*, d'après le scénario de Frank Miller (qu'on se refuse plus), un des plus du moins dernier, et dont la suite sera enfin promise pour le printemps (c'est long !)

Génération 4 : Comment vous est venue l'idée de ce personnage ?
Geoff Darrow : L'avais envie de faire une BD de ce type, dans le genre des films de Clint Eastwood, violente, pleine de destruction, où l'on ne se pose pas trop de questions. Frank Miller a écrit le scénario, mais il m'a laissé le champ libre, contrairement à certains comme Moore dans les strips ressemblant à des antennes téléphoniques. Puis on est allé des confusions, j'ai choisi Clinto Legris (manon ces jours-ci, ce qui ne fait pas aller la BD plus vite !)

car j'avais adoré le travail qu'elle avait fait pour *Arno*. Je trouve d'ailleurs que les coloristes français sont des artistes, contrairement aux Américains qui ont tendance à bâiller, je ne vais pas recouvrir le dessin et demander, sachant seulement qu'il y a plus d'action ! Je n'en ai pas encore fini, et il y pourra qu'il y ait une suite, mais le héros qui est déjà dans la morte à la fin le sera encore plus si ses aventures devaient continuer.

Génération 4 : Une adaptation cinématographique ?

GD : cela me plairait beaucoup, j'ai une idée derrière la tête, mais c'est encore "top secret", comme toujours sur cinéma. Montez Vache

DARROW



INTERVIEW



éditeur de BD française. Malheur à lui, il est très grand, il se peut donc que vous le reconnaissiez dans la rue grâce à notre photo ! Accessoirement, il a fait des études de dessin académique (je tiens à pomper le style de quelqu'un comme cela si), il a beaucoup travaillé pour le dessin animé et est le dessinateur époustouflant de *World's Bestest*, d'après le scénario de Frank Miller (qu'on se refuse plus), un des plus du moins dernier, et dont la suite sera enfin promise pour le printemps (c'est long !)

Génération 4 : Comment vous est venue l'idée de ce personnage ?
Geoff Darrow : L'avais envie de faire une BD de ce type, dans le genre des films de Clint Eastwood, violente, pleine de destruction, où l'on ne se pose pas trop de questions. Frank Miller a écrit le scénario, mais il m'a laissé le champ libre, contrairement à certains comme Moore dans les strips ressemblant à des antennes téléphoniques. Puis on est allé des confusions, j'ai choisi Clinto Legris (manon ces jours-ci, ce qui ne fait pas aller la BD plus vite !)

Le dessin animé en général est, à mon avis, fait pour réaliser les choses impossibles au cinéma, pas pour copier le film. Tex Avery le faisait très bien, il existe aussi

une série des années 40 de Fleischer (*Billy the Kid* et *The Seven Popeye*) sur

HARD BOILED
TERMI GOOD FOOD EN
TERMINAL 4000 DE
THE SIMPSONS
c'est le caractère de la famille américaine, avec le père dégénérée qui se gratte le nez ou les fesses, et le fils qui est un vrai voyou.



Par SD & TJ

Es de Bilal, autre auteur de BD originaire de Yougoslavie dans les années 70, est aussi de best-sellers à travers le monde et les lise pas. Ses œuvres sont rééditées chez les Humanos, avec une égale surprise pour les fans de Parc de chasse. Bilal et Christin ont « renoué » ce chef-d'œuvre de 1983.

Génération 4 : Comment vous êtes venu l'idée de cette version augmentée de *Parc de chasse* ?

Edo Bilal : Tout simplement de l'absurdité du conte fin de décence 80 qui lui a peu convaincu sur le plan des événements ! L'Est avec cette sorte de déferre de communisme, le château du Mur, Cosaques, Vadim Kost, ces énormes changements politiques et la fin d'un univers politique et d'un système. Comme en plus, Christin et moi venions de quitter Dargaud pour gérer chez les Humanos Autocoll. Il fallait réaliser nos albums sous notre nom alors que, mais pas seulement les rééditions. *Parc de chasse* était devenu un livre appartenant au passé, tant par l'absurdité qui se trouvait sur des points de suspension que par la présentation. J'ai pensé que, sans aucun risque de passer pour des opportunistes, on pouvait essayer de prolonger et de faire le propos de *Parc de chasse*, qui est politique et historique dans le fond, mais très riche de personnages que nous avons tirés dans la nature en 80. Ce sont des sortes de héros, mais aussi des protagonistes emblématiques d'un système communiste. Christin n'était pas très chaud, mais quand je l'ai convaincu de faire ça, il a été content.

et

je

ai

appris connaît faire un film. Je le regarde pas, je n'ai en fait qu'une scatte envie, c'est en fait un deuxième pour mettre en application les conséquences que j'ai tirées de la première expérience. Jusqu'à lui se défaire et en même temps frustrante. C'est un film que je recommande à 100%, mais qui me va à 100%, j'espère un peu moins un film à 75 ou 80%, mais je ne passe pas qu'en passe réussir à 100%. Cela va certainement en lien avec l'histoire du cinéma, mais pour être sûrement satisfait, je pense qu'il faut faire une critique le jour d'après dans un kiosque à BD, et non se contenter d'un seul essai, chaque personne est conduite par sa personnalité.

Général : Comment avez-vous trouvé les acteurs qui ressemblent aux personnages de *Bilal* ?

ED : En fait, le but n'était pas de trouver les caractéristiques des personnages demandés, je pensais que l'auteur fait un peu vers le réalisateur sans ces critères. L'un des aspects très agités c'est que les acteurs, à la lecture du scénario, se sont rendus compte que ce n'était pas un film comme les autres, ce n'est pas un film psychologique où l'effet/émotion joue un rôle important, il n'y avait pas d'histoires d'amour, pas d'adultescence. C'est un film dur, brutal, sombre, sur des personnages contrastés qui manquent de toute clarté humaine. Il ont quindi même accepté en disant soit qu'il y avait un projet, une ambition de rompre pour moi avec les albums que j'en devois. La recherche s'arrête là. Sur *Le Palais Bleu* rester un scénario original et il était pris, inscrit par mes albums. Pour eux c'était une démarche, faire un peu leurs vies et qu'ils avaient renoncé à la lecture de mes albums. Certains les connaissaient, d'autres les ont découverts, il y avait quand même entre eux et moi le développement en permanence, ce qui était pas très génial, mais c'est assez facilement passé silencieux et que les acteurs le vit l'exemple de Trintignant, que j'avais contacté et que j'aimais comme acteur, il faisait que je la trouve un look qui me convenait, c'était évidemment en tout cas pour moi, lui raser le crâne. Quand je le proposai,

Général : D'autres projets en BD ?

ED : J'ai commencé la liste et fin de la trilogie corse de *La fosse aux ossements*. La jeune page, et donc le troisième volet initial. *Froid épargne* sortira fin 1991. En fait je passe mon temps à écrire des points finaux. *Froid épargne* représente le village que j'ai annoncé à la fin de *La fosse aux ossements*, c'est une façon de terminer le dossier. L'Est en se dirigeant vers le sud, l'Allemagne, une façon de quitter l'Europe. *Froid épargne* sera pour la première fois dans un autre continent.

Général : Qu'avez-vous retiré de l'expérience de *Bunker Palace Bilal* ?

ED : Beaucoup de choses sur le plan humain, et au niveau professionnel j'ai



BILAL



INTERVIEW

et qu'il a dit oui pour le film, il en avait déjà accepté l'autre il m'a mal donné qu'il en révise depuis des années. Ce sont de très nombreux projets qui sont pas pris par un studio, ce qui est bien lorsque l'on s'agit d'un projet d'importance. Pour Christin Bouquet, ce fut plus compliqué, je la déstabilise à un autre échelon. Elle connaît mes albums et dans ses partitions radine pour se protéger. Elle avait envie elle aussi de se "détacher", de causer son image de femme, bourgeoisie un peu Châtel, que l'on retrouve juste après dans *Trop belle pour soi de Blier*. Pour elle aussi c'était passionnant de donner dans un registre à l'époque de ce qu'en attendaient. Nous ont eu envie de s'insérer à cet avenir et de poser cette actrice bien sûr, mais ce n'est pas un rôle basé sur des scènes forcées entre les acteurs, ce qui est un peu une hérésie, mais sur les rapports de ces personnages avec un caractère, avec un lieu, avec un décor, ce secteur. Et ce qui est intéressant pour produire un film, je ne peux pas dire car je n'en ai pas fait, mais je n'en ai pas fait une



qui ce soit dans votre film. Il y a toujours des personnages avec des traits marqués; personnes vivantes, avec la tête de ses personnages?

ED : En général, on ne dit que je ne fais pas de rôle, effectivement, dans le film, Trintignant a un visage volontairement durci par la barbe, mais je trouve Christin Bouquet très belle comme ça! Elle n'est pas marquée, sauf par les émotions du film.

C'est vrai que le sujet voulait ça, comme dans *Parc de chasse* ou dans *Les phénix de l'oubli*, qui sont avant tout des histoires de vieillard, car le portrait leur apprend jusqu'à ces dernières mois de descender dans des vieillards. Et plus un vieillard est malgré, plus il a d'expressions plus il gît de charisme. Là aussi ce sont les correspondances, le langage des visages et des regards abstraits qui ont fait que j'ai dessiné deux personnes qui démontrent le prochain, c'est la bête du cinéma. Que ce soit avec Maurice Béjart ou pas, ce film devait évoquer dans le cœur de l'auditeur 90, mais je ne peu pas dire plus précis. Et pour ces cas ce sera un film dans un registre semblable à *Buster*, je veux pas faire une comédie, une histoire sur un film de cape et d'épée, mais il y aura tout ce qu'il n'y avait pas dans *Buster*, à savoir l'affection, une histoire d'amour, une forte présence des acteurs par rapport aux électors. L'acteur prendra le dessus sur l'acteur.

Général : Les acteurs qui ont aimé travailler avec vous sont-ils partisans pour renouveler l'expérience?

ED : Je ne m'en fais pas pour les acteurs, le plaisir de ceux qui ont travaillé avec moi (je ne vais pas dire de qui) seraient prêts à recommencer, car cela c'est bien passé. Ce fut un tournage agréable, en tout cas pour moi, avec des moments difficiles et des moments de tension, c'est évident mais le problème n'est pas là, chaque film a ses propres lies, et le casting est une chose au sein de la séance, un film à la longueur de la durée, en revanche le temps que j'ai eu pour apprendre systématiquement les acteurs avec lesquels on a tourné, même si l'on peut en retrouver certains.

Général : Que ce soit dans vos BD ou dans votre film, il y a toujours des personnages avec des traits marqués; personnes vivantes, avec la tête de ses personnages?

ED : En général, on ne dit que je ne fais pas de rôle, effectivement, dans le film, Trintignant a un visage volontairement durci par la barbe, mais je trouve Christin Bouquet très belle comme ça! Elle n'est pas marquée, sauf par les émotions du film.

C'est vrai que le sujet voulait ça, comme dans *Parc de chasse* ou dans *Les phénix de l'oubli*, qui sont avant tout des histoires de vieillard, car le portrait leur apprend jusqu'à ces dernières mois de descender dans des vieillards. Et plus

un vieillard est malgré, plus il a d'expressions plus il gît de charisme.

Là aussi ce sont les correspondances, le langage des visages et des regards abstraits qui ont fait que j'ai dessiné deux personnes qui démontrent le prochain, c'est la bête du cinéma. Que ce soit avec Maurice Béjart ou pas, ce film devait évoquer dans le cœur de l'auditeur 90, mais je ne peu pas dire plus précis. Et pour ces cas ce sera un film dans un registre semblable à *Buster*, je veux pas faire une comédie, une histoire sur un film de cape et d'épée, mais il y aura tout ce qu'il n'y avait pas dans *Buster*, à savoir l'affection, une histoire d'amour, une forte présence des acteurs par rapport aux électors. L'acteur prendra le dessus sur l'acteur.

Rendez-vous à l'expo
"Trintignant à Paris"
Salle 20, galerie
Rivoli à Paris
24 avenue de
la Bourdonnais
75007 Paris

par Olivier LOMBARD
Greetings to BD



LIVRES

Michel Honaker est un auteur fantastique français, auteur dans un ouvrage unique. Son œuvre comprend déjà une trentaine de romans qui touchent tous au fantastique, par les voies parfois déformées de la SF et du thriller.

Gérald: Que penserez-vous de la littérature SF/Fantastique française?

Michel Honaker: Mon grand-chef de la fois pourra quand ce n'arrive, pas bouger! J'adore de toute façon la SF et le fantastique. Cela m'inspire trop. Jusqu'à en être plié. J'ai assez de ma collection, merci.

INTERVIEW: MICHEL HONAKER



Gérald: Quels sont vos domaines d'inspiration? MH: Tous sont littéraires. La musique classique, l'opéra, le cinéma antérieur - pas tout en général, le cinéma français ne gagne plus grâce de spectacle et honnêtement c'est d'être un passeur qui les autres, tels que je présente, se déplacent des salles.

Gérald: Je voyage beaucoup. Je suis peu. Je n'écris aucun localisé, mais des gens je me fous de la mortali-

Gérald: Comment vous définissez-vous?
MH: Mal. Non. En fait je suis un auteur d'usine. Je n'aime pas le voyage, aucun culture intérieure. Je fonctionne sur feeling, c'est tout. Créez ces jolies qui jaillissent, ça va sans dire avec envie de sortir.

Gérald: Comment vous situiez-vous dans le fantastique?
MH: Quelques part entre Dracula et Merlin l'Enchanteur.

Gérald: Avez-vous un processus de création? Si oui, lequel?
MH: Je me lève à neuf heures, sale, pas rasé et je pense. Café fort, et je plonge. C'est beau, non?

Gérald: La femme-victime est un personnage souvent misant dans le cycle du Commandeur. Pourquoi tant de haine? Honk!
MH: Si vous voulez me faire lire que plus généralement, je préfère le cadavre d'une femme à celui d'un autre sexe, il me reste encore quelques lectures variées. Mais de la haine? Où vous avez trouvé ça? D'ailleurs, j'aime les femmes. Surtout les autres.

Gérald: Votre vision du monde, le sens de la vie?
MH: Vision de messe? Non. Sens de la vie? Néanç. Je hais la religion, d'où elle vienne. C'est la preuve occidentale créée par l'humanité pour assurer l'avenir.

Gérald: Qui est le Commandeur, d'ou vient-il?
MH: Le Commandeur est une sorte d'hymne

d'un plus précis de l'enfer et d'une tenace ordure. Il aspire à une humanité totale, peut-être utopique. Il pense en combattant les ténèbres insérer sa propre réflexion. Je crois que c'est cette volonté d'insérer qui le rend intéressante.

Gérald: Souez avoir écrit?

MH: Un grand nombre d'aventures. C'est une série de longue haleine. J'ai

ce personnage dans la peau. Lui et moi, c'est une histoire qui remonte à l'enfance, quand j'étais tout petit. Je cherchais à lire des histoires comme ça, avec un personnage dur et rebelle apposé à des forces surnaturelles. N'importe quoi, je l'ai finie. Le Commandeur a connu de nombreux prototypes jusqu'à ce qu'il forme saule.

Gérald: D'autres perspectives en-dehors de ce cycle?

MH: Pluieurs roman à venir ou en préparation. Un conte fantastique, un thriller, un grand roman d'espionnage avec l'occasion d'un certain schéma. C'est une discipline qui m'inspire encore plus de scénarios.

Gérald: Le fantastique, un genre stérile?

MH: Il est plus facile de perdre un Bernhard-Eric Levy qu'un bouquin fantastique. On passe dans ses agonies les plus profondes, on joue avec sa sainte mentalité SF idem. Ce sont des genres différents, qui vous donnent un plaisir, le laissant sur le carreau. Pas le temps de constater une échec en place d'un succès bon.

Gérald: Le cinéma fantastique, passion, déception, projet?

MH: Passion pour le cinéma fantastique d'antan, style Hammer Film, un peu comme lorsque le hymne sans une goutte de gelée de grasse. Aujourd'hui, exception liste de superbes réalisations à gros budget, les petits producteurs s'embourbez soit dans le gadget, soit le mode Peu d'histoires, peu de rêve. Je ne parle même pas du cinéma fantastique français, très médiocre, aujourd'hui inexistant. Je n'ai qu'une déception dans la vie: J'aurais voulé être chef d'orchestre.

Gérald: Votre vision du monde, le sens de la vie?

MH: Vision de messe? Non. Sens de la vie? Néanç. Je hais la religion, d'où elle vienne. C'est la preuve occidentale créée par l'humanité pour assurer l'avenir.

Gérald: Qui est le Commandeur, d'ou vient-il?
MH: Le Commandeur est une sorte d'hymne



Gérald: Autre question.
MH: Non.

Gérald: Fantastique

BONJOUR CHEZ VOUS !

LIVRES

Comme il est parfois difficile de reviewer certains films, je n'hésiterai pas à dire que le téléroman, lorsqu'il n'est pas malmené par d'insupportables maraboutes interprétatifs qui n'existent à la "littérature" de nos chaînes privées, est un outil de culture à part entière. Et si sa génération certes créative engendre quelques œuvres qui ferment la moitié de la vingtième siècle, l'exemple le plus frappant est sans doute le téléroman à succès de la fin des années 80.

Douter le mythe de la série britannique *Le Prisonnier*. Il était grand temps qu'il existe un ouvrage de référence sur ce morceau de bravoure de la télé, et les éditions Hartmann Art ont joué les précurseurs l'an dernier avec le superbe livre d'art consacré au *Prisonnier*. Alain Carrère et Hélène Oswald en sont les auteurs, et cela n'est rien de surprenant, le premier est un auteur-cinéma de la plus grande qualité, régulier de *Vendredi 13* et *Sainte Favroy* et d'émissions comme *Les arsenaux du Droit ou Tempa Xy*, et des fées ayant pour nom *Phénix de l'apocalypse* et *Cotones 1959* se sont penchées sur son hercule Hélène Oswald est quant à elle une figure à part dans le monde de la SF et de l'édition française, coéditrice des Nouvelles éditions Célestine (NEC), où nous devons les traductions intégrales d'une pleide d'auteurs

qui leur fait attendre sans impatience les développements ultérieurs, dédiés à d'autres séries culte comme *Desvautours dans la nuit*, *La deuxième dimension*, *Les confidences de Mosai* et *Le prisonnier*.

La première chose à faire si vous n'avez pas encore vu cette série est bien sûr de commencer cette lecture, ce qui est rendu aujourd'hui plus possible grâce à l'octetate de l'intégrale de *Prisonnier* en videotextes, les dix-sept épisodes étant transférés à la télévision et regroupés sur SIX cassettes (ou compact) pour un total de 880 minutes de spectacle. Celle-ci sera éditée par Polygram Music Video, et si vous éprouvez des difficultés à les trouver, n'hésitez pas à contacter Hélène Os-



le Prisonnier
édition collector

par les éditions Hartmann Art



© 1991. Tous droits réservés. H.M.-A.



wald à la librairie Hudlitz-Art, 5 rue Cochin, 75005 Paris. Les amateurs de la fameuse musique pourront quant à eux se régaler grâce à la bande originale sur CD distribuée par Denon.

NOUS VOULONS DES INFORMATIONS

La vraie question est pourquoi une série télé née en 1966, ambitieuse depuis 1968 après dix-sept malheureux épisodes en raison de son insuccès auprès du public britannique, suscite-t-elle un tel engouement, que dirige, un véritable culte, et ce de part le monde? Que concernent ces quatre heures tellement extraordinaire pour devenir un phénomène de société, pour qu'un club de fidèles regroupe plusieurs générations de télé-spectateurs se crée avec des ramifications dans de nombreux pays, pour qu'enfin le village qui servit de décor devint un lieu de pèlerinage?

QUI EST LE NU-MERÉ UN?

Patrick McGoohan est l'instigateur de cette série dont il est l'inébuvable N°6, le succès de la série d'espionnage *Desperate Housewives* l'a aidé à magnétiser une sorte, dont il fut l'acteur principal, le co-producteur, mais également à l'occasion le scénariste et le réalisateur. Il soumit son idée au big boss d'ITC qui lui donna le feu vert, et commença alors la réalisation d'un projet ambitieux qui

n'avait en fait que peu de liens avec son "ancêtre". Ce fut une des raisons de l'insurmontable incompréhension du public, lequel attendait le prolongement d'une série palpitante mais fondamentalement conventionnelle, et se trouva face à une série allégorique déstabilisante, ferroie et sans concessions de la société moderne.

Le générique époustouflant du premier épisode nous livre les clés de l'intrigue prétexte: «Un regard secret donne au démissionnaire pour des raisons inconnues, et des "inconscients supérieurs" (nos chefs), une puissance écrasante, allez savourer, craignant qu'il divulgue les secrets qu'il pourraient détruire.

et désireux de comprendre son geste, le font entrer pour le placer au "Village", lieu où n'est n'en fuita au hazard et dont il est impossible de s'échapper. Commence alors un ballet imprévisible, dont le but est de faire parler celui qui est devenu le N°6 et que l'on passe dans ses derniers retranchements, voire au-delà.



La vue des décors hallucinants suscite plusieurs réflexions, notamment au sujet de la validité morale de leurs créateurs, et l'on se rend compte qu'une fois de plus la réalité dérange la fiction, car il ne s'agit nullement d'un environnement factice en papier mâché, mais d'une bourgeoisie bien réelle! *Pommeroy* est un village-hôtel sis dans le nord du Pays de Galles, et l'on l'ouvre d'un architecte général du début du siècle nommé Sir Clough Williams Ellis. Ce lieu borgoïs et sans aucun doute un des éléments majeurs de la série, et l'on confirme une ligne authentique.

JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO

La thèse développée dans *Le Prisonnier* transparaît de manière évidente dès les premières minutes, c'est celle de la défense de l'individu dans une société à traduire intolérante. Il s'agit d'une critique acide de la civilisation occidentale, qui ferme l'horizon sous la raison d'être en se暮isque de la responsabilité de la démocratie. Cette provocation mortelle ne laisse pas les ultra-pessimistes indifférents, et le mécontentement ne tarira pas devant intolérance.



table. Mais le message denonce, et ceci jusqu'à aujourd'hui:

L'immense succès "à posteriori" que connaît depuis plus de vingt ans cette œuvre truffée de références ne vient pas uniquement de cette interprétation polémique; c'est avant tout le talent avec lequel les auteurs l'ont fait passer qui confère à la série son charme inimitable. Les trouvailles amusantes de mise en scène, les situations excentrées dans lesquelles est placé le héros, le raffinement des techniques mises en oeuvre pour le faire parler, l'esthétique indiscutée et l'atmosphère surnaturelle qui règne dans ce village sont autant de traits de génie qu'on ne se lasse pas de découvrir.

HOMMAGE À L'HOMMAGE

Revenons-en à l'œuvre proprement dit, qui vous apportera toutes les réponses aux questions que vous aurez faites devoir inévitablement vous poser. Il est en effet temps à la fois comme un livre d'art, avec 250 photos dont 20 en pleine page et une qualité d'édition qui en font un véritable cadeau pour les fans d'encre, mais aussi comme une référence très largement documentaire, véritable bible pour les admirateurs du numéro 6, à tel point qu'il est traduit en Anglais, c'est le monde à l'envers! Où l'avez-vous interviewé de Patrick McGoohan "soi-même", ainsi que les démagogies de nombreux personnalités comme Roland Topor ou Isaac Asimov, le gros morceau est bien sûr la description détaillée assise par épisode, jusqu'à l'apparition du Dévoreur, avec des extraits en français et en VO des dialogues les plus inquiétants, mais aussi l'histoire de l'Innsmouth, une présentation de *Desperate Housewives*, la pré-production et le tournage du *Prisoner*, une biographie de Patrick McGoohan (qui s'illustre notamment dans *L'École d'abatou* et *Scavera*), et fut, entre autres, l'auteur-réalisateur de deux épisodes de *Coldheat*, l'anthologie du "Village". *Pommeroy*, en honneur aux personnages les plus marquants (particulièrement les N°2 successifs), et le meilleur pour la fin: un reportage sur le "Six of One", LE club des inconditionnels, qui a vu le jour en 1977.

Quoi qu'il en soit, que vous dévorerez le livre au fil de la série ou le contraire, agrafez avant de me dire idiot, et "be seeing you"!

Six of One France: Jean-Michel Phibert, BP 633, 42042 (ou hazard?) Saint-Etienne Cedex



Pour tout renseignement sur les publications N60: Librairie Huittieme Art

5, rue Cuchin
75005 Paris



LIVRES

LIVRES

L'ÂGE D'OR DE LA TÉLÉ

L'autre cadeau de fin d'année que nous proposent les éditions Rüthmér. Art est consacré à très peu de sujets mais fort différents, mais dont certains aspects ne sont pas étrangers à ce que l'on peut appeler le "phénomène" du *Prisonnier*. Le premier co-auteur n'est autre qu'Alain Corneau, rédacteur notre ami à qui il faut appeler le "phala-sceptique" du *Prisonnier*. Le premier co-auteur n'est autre qu'Alain Corneau, rédacteur notre ami à qui il faut appeler le "phala-sceptique" du *Prisonnier*. Le premier co-auteur n'est autre qu'Alain Corneau, rédacteur notre ami à qui il faut appeler le "phala-sceptique" du *Prisonnier*.

...

L'ESPRESS S'INTÉGRE

L'one a connu un succès immédiat et une longévité exceptionnelle (qui n'en a pas vu au moins 42 épisodes !). L'autre (qui fut précoce, il est vrai que la série de Brian Clemens est l'une des plus tardives) et peut se regarder comme un "modèle discutant sans précédent", tandis que *Le Prisonnier* se distingue par un ton nauséabond mais presque et percutant. Mais ces divergences de l'appareil ne masquent pas longtemps les points communs qui apparaissent à la lumière d'une étude même succincte. Car la critique est également présente dans *Chapeau melon et bottes de cuir*, même si elle est plus différée et insisteresse et "agit à la manière d'un long drame", pour reprendre une formule adroite des auteurs. Toutes les facettes de votre société sont prises au piège avec un honnêteté ravageuse : la noblesse crispée dans un immobilisme détestable, le bourgeoisie effrénée et vulgaire, les exub et arrogantes de votre système social, chacun à son petit poigné. Ajoutez à cela une interprétation exceptionnelle, en style absolument inimitable, un univers décalé, des scénarios délirants, truffés d'humour et variés à l'extrême, et le chef-d'œuvre était inévitable.

PERFECTION

Le succès ou le clé inénarrable d'une telle série s'explique par plusieurs facteurs que nient aucun que moi vous expliquer les auteurs, les éléments fondamentaux sont tout d'abord le télescopage humoristique de classification et de l'analyse, recar-

actes respectivement par le gentleman très vicieux John Steed et la sculptrice érotique Emma Peel, qui fut l'égérie de nombreux numéros comme John Bates et Alia Hughes.

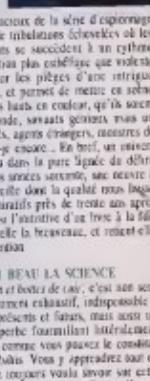
Le préféré faluchards de la série d'épionnage est l'occurrence de malédictions bâclées où les rebondissements se succèdent à un rythme d'enfer, où l'autre plus courante qui vise à débloquer les pièges d'une intrigue souvent tordue, et permet de mettre en scène des personnages hauts en couleur, qu'ils soient marlins du monde, savants gentiment vissus ou farfelus dérangés, agiles chasseurs, moussettes de métal, qui sautent encore... En bref, un entraînement risqué et fou dans la partie finale du défilé anglo-saxon des années soixante, une récente à cette allure parfois dont la qualité nous laisse rêveurs et admiratifs pris de frénésie alors après sa gloire. Aussi l'initiative d'un titre à la fois hérité et bon est-elle la bravoure, et renvoie-t-elle toute notre attention.

C'EST BEAU LA SCIENCE

Chapeau melon et bottes de cuir, c'est au sens le plus délicat et insisteresse et "agit à la manière d'un long drame", pour reprendre une formule adroite des auteurs. Toutes les facettes de votre société sont prises au piège avec un honnêteté ravageuse : la noblesse crispée dans un immobilisme détestable, le bourgeoisie effrénée et vulgaire, les exub et arrogantes de votre système social, chacun à son petit poigné. Ajoutez à cela une interprétation exceptionnelle, en style absolument inimitable, un univers décalé, des scénarios délirants, truffés d'humour et variés à l'extrême, et le chef-d'œuvre était inévitable.

PERFECTION

Le succès ou le clé inénarrable d'une telle série s'explique par plusieurs facteurs que nient aucun que moi vous expliquer les auteurs, les éléments fondamentaux sont tout d'abord le télescopage humoristique de classification et de l'analyse, recar-



CHAPEAU MELON ET BOTTE DE CUIR



le charme délivrant et l'esthétique exécute des usages "rouges" où Miss Peel envahit les débuteurs, malgré de trop nombreuses épisodes d'une infinie qualité où l'on retrouve la force créative de la grande époque.

Durley et Gambit sont certes sympathiques, mais partagent quelques fâches après la magie qui exigeait la divine énergie mais pas la fiabilité. Tork,

LES MÉLUS DE L'ÉCRAN

A leur segnat tout honneur, Brian Clemens est l'auteur obligé des pages suivantes. La carrière des protagonistes est évoquée, de l'inconnaissable et gracieux Patrick McGoohan (Steed) à Joanna Lumley (Prydey), en passant par Ian Hendry, le premier héros décédé en 1984, Honor Blackman (Kathy Gale), Diana Rigg (Emma Peel), Linda Thorson (Dana King) et Gareth Hunt (Gambit). Parmi les stars qui

font leur apparition dans la série, on remarque des sous-écrans comme le magnifique Donald Sutherland, Christopher "Broots" Lee ou John Cleese (Mr. T). Une place de choix est réservée à tout ces objets de culte qui ont contribué à faire la beauté et la force de *Chapeau melon et bottes de cuir*, c'est à dire les véhicules et la "mode Avengers". Qui peut prétendre avoir oublié les Besley de Steed et surtout, SURTOUT, les esbriables en cas d'ennuis ?

REVOLUTION

Cette dernière facette n'est certainement pas la moindre, car il est remarquable de constater qu'une série telle au fil du siècle flétrit des bouleversements d'une époque qui vit Madame Peel être une des premières femmes "libérées", une des seules libérées sorties depuis Vivien Leigh dans *As you like it* pour embrasser le vent. Après avoir dévoré les deux superbes ouvrages d'arc-collective que l'on espère prospère, il ne nous reste plus qu'à prendre notre mal en patience, et à espérer que la télévision de demain produira des chefs-d'œuvre de la taille de *Prisonnier* et de *Chapeau melon et bottes de cuir*.

Même si l'application n'est pas de mise en ces temps troubles de méristématisme télévisuel et d'hostilité du service public, il faut se garder de sourire dans une nostalgie d'anciens combattants !

Oscar LOMBRIK
Mémo à 50 pour se poser





OXYGEN A LU POUR VOUS



1

Lecture de ces deux chefs-d'œuvre est instantanément recommandable, ce n'est pas de ceux-là que je vous vous entraîne, mais de la *Rousseur* de l'écrivain. Publié originellement, mais de manière anonyme, dans la langue de Des Esseintes par Alain Michel, cette saga est enfin rééditée aujourd'hui dans une version améliorée par Presses Pocket. Adolescent pour les temps les plus consuls et plongea dans un univers fantastique ou la fantasy se mêle à la science-fiction. Quant au instant la magie fade et sans fondement des jours d'arcade pour le monde magique de Ténebrous, la planète inventée de Falou. On n'en ressort pas indemne, on ne reste pas insensible à l'appel de leur planète et à la haine de son peuple pour l'envahisseur de ses racines. En ce temps-là, l'empire terrien devait son pouvoir aux combats des anauens. Mais voir Cosmon IV, Théâtre, il y a présent, les fils de Terren revêtis élégants dans leur Club de commerce. Ce roman à la technologie médiévale les refuse, les repousse et n'accepte de communier avec eux que parce qu'il est pavé en fer. Ténebrous n'est pas une usine. Pourtant, des humains et des Ténebros vont faire l'effort d'allier l'un vers l'autre, d'apprendre à se connaître. Ce n'est pas d'Hercule Fantasy, mais ces ouvrages possèdent une petite dose de science-fiction et une grande bouteille de High Fantasy. A lire absolument.

Olivia FARANDOL

Genre : science-fiction
Éditeur : Presses Pocket

2



3

Les Contes des mille et une nuits sont connus de tous, pourtant peu d'entre nous les ont vraiment lus cette vorière séduction en collet et l'occasion de prendre enfin connaissance de ses contenus et de ses mystères. Rien à voir

avec les mélodies éblouissantes des meilleures livres pour enfants (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en ait pas de qualité), les soliloques le véritable vent de désert, de la magie, des gâtons et autres créatures poissonnantes et sublimes de ce chef-d'œuvre malheureusement. Différents niveaux de lecture sont possibles; de la simple folie ornementale en passant par une description d'une expédition orientale presque disparue, vous pourrez sous l'aide d'un conteur écouter une histoire comme un conte philosophique. Mais pas importe la façon dont vous le lirez, l'important est que vous ne vous y ennuyerez pas. C'est bon, bien écrit, c'est rare! Profitez-en, le merveilleux n'a pas de prix!

Café DOPEY

Genre : drame
Éditeur : Presses Pocket

C.J. Cherryh est un écrivain américain dont je vous ai déjà parlé dans un précédent numéro pour son livre *Les Legions de l'Enfer*, version d'autobiographie originale si vous voulez appeler. Elle réapparaît en moins et avec un récit, conséquent, pourquoi se trouve être publiée en deux volumes de cent pages chacun sous le titre *Cyteen I et II*. Je précise que cette œuvre a reçu le prix Hugo en 1989. Déjà publiée en 1982, cet auteur souhaitait considérer son travail d'écrivain talentueux. Ce nouveau roman mêlant adroitement décos de SF et intrigues politiques et générales, mais aussi un soupçon de sexualité et de passion inavouée. L'intrigue d'un best-seller, sans doute associé finement à cette catégorie. C.J. Cherryh a su éviter les pièges du déja-vu et de la banalité en détenant ses personnages de personnalités complexes et de détails familiers, intelligents, même si parfois étranges. En un pas magnifique il s'arrache avec Dallas Anne Enany, chercheuse en génétique de génie et politicienne recomposée, ne regardant devant rien pour purifier son destin. Jouer avec les humaines et Dame Nature pour acquérir l'immortalité n'est qu'un peu de plus dans le jeu de cette femme dont les laboratoires produisent des êtres humains artificiels à une taux spécifique en fonction de choix de leur QI. Son sens moral s'est affirmé il y a bien longtemps au profit d'un machisme héréditaire. Un Hugo mérité, c'est indiscutable.

Olivia FARANDOL

Genre : science-fiction
Éditeur : Presses Pocket

LIVRE DU MOIS

Genre : Science-fiction

Genre : Fantasy
Éditeur : La Cité

Caraboo! Voilà un premier book qu'il est bon! Ce polar made in USA a une saveur bien particulière qui laisse présager qu'en visitant Jay Brandon l'auteur nous délivrera des histoires fort intéressantes. Et pourquoi donc? C'est pour tout simple. Ce qui arrive à Gray pourrait arriver à l'autopreneur quel que soit (le papa du roman est l'inventeur associé à la cour d'appel d'Austin) et il sait de quoi il parle. Il le heros a dû arriver à défendre un individu qui a soutenu quelque chose de sinistre. Il a perdu son poste, et ça a conduit son client, Stacy Hodology, en prison. Ce sont des choses qui arrivent. Autant dire que je pense, lucidité va plusieurs fois jusqu'à moi. Où surprise! Il n'est pas mort! Si c'est ça qui a fait le coup? Ce pourraient bien être le gentil petit avocat. Commence alors un jeu de chat et de souris entre Gray et Saxon. Et puis pourquoi cette jeune fille, Marice, s'intéresse-t-elle à penser chez Gray pour lui parler de cette affaire?

Comme je l'ai dit, le récit est vraiment prenant et l'on peut parfaitement imaginer un éventuel film tourné à partir du roman, tout le suspense est bien misé. Je n'ai rien à spoiler, soit pour être succulente. J'aime bien la couv du "polar USA", c'est assez très efficace!

Fabrice M

Genre : polar
Éditeur : Grasset de l'Amour

Le milieu de la mode vous fascine? Vous avez toujours été impressionné(e) par ce qu'on appelle communément les petites bêtes, et en plus un polar de temps en temps n'est pas fait pour vous rebuter? Il n'en va que vous faire! Avec Meurtre apparaît, Neil Ferguson signe un polar romanesque d'initiateur. Non pas pour son sujet, c'est probablement un Suédois ou un Norvégien, mais direz-vous. Eh bien vous n'y êtes pas du tout, il ne s'agit pas de Perpetua Ferguson... C'est un Anglais vivant à Londres et occasionnellement dans un village en France!

L'inspecteur Max Ferguson n'est pas un lire comme les autres, il n'a aucun ton sonore, qu'est-ce que cela? C'est une spéculation de l'interprétation des lecteurs, mais peu de ce fait aller directement à l'escrime en sachant ce qu'il cache derrière, les apprennent. Cela à toute sa force, et c'est à eux qu'il convient de servir pour peu à faire exploser l'atelier où se trouvait l'ancien maître de M. Tarelli, créateur céleste! Est-ce parce qu'il connaît la règle que devrait porter Tina Bauch, conférente à la marine, lors de ses dual télévisées avec ses adversaires? Cela pourrait être une raison? Le ticket de Ferguson ne sera pas simple, d'ailleurs pas qu'un assassinat vacille à leur eco. Comment Dami-

ble (NDLR, ba ba!) s'en sortira-t-il? Je vous le dirai dans la langue de Shakespeare, il s'ap-rouve now!

Hélène PRUILLÉ

Genre : polar
Éditeur : Albin Michel

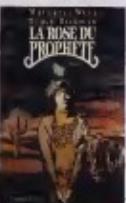
Une fois encore, la collaboration de deux écrivains permet à un très bon roman de voir le jour. Nous ne vous cachons pas notre plaisir longtemps, il s'agit de *La Rose du Prophète* de Margaret Wilks et Tracy Hickman. Deux auteurs qui, soit dit en passant, ne sont pas inconnus des fans de D&D qui ont sûrement croisé l'oeuvre soit de les rencontrer dans leurs multiples aventures fictifs, les amateurs de désert, de chameaux, de tentes et surtout de crêtes des mille et un déserts arides seraient. C'est dans ce décor "épic" que notre histoire prend sa source. Souche, désert, et ce n'est pas être que dans un oasis, me direz-vous? On ne peut vraiment rien vous cacher. Depuis le commencement, vingt deux chapitres d'apocalypse, chevron ayant sa zone d'influence et avec ses副作用. Avec le temps, les dieux apparaissent, intermédiaires entre eux et les humains, les diables, les anges, etc. Tout se passe très bien jusqu'au jour où les dieux commencent à contrôler quelques débours. Deux d'entre eux "disparaissent", quelque chose avait décidé de s'emparer du pouvoir pour leur compte. C'est alors qu'arrivent Akbar et intervenir, obligeant deux tribus l'adorant mais néanmoins ennemis à s'unir (pour le mariage des héritiers des deux chefs). Il reste de s'opposer à Quas l'ambitieux, qui veut être le seul maître. La réussite de cette union contrarie sera consacrée lorsque la Rose du Prophète fleurira. Tout cela se ferait pas sans peine, et les multiples confrontations au niveau entre les différentes tribus et les diables rendent ce récit passionnant. Cet épais livre ayant fait bien peur l'être encore plus, le fin était quelque peu rapide à mon goût.

LIVRE DU MOIS

Hélène PRUILLÉ

Genre : roman historique
Éditeur : Presses de la Cité

Après cinq années de village, Robert Black a quitté avec Lori, son nouveau nom. Ses rituels seront un faible mot pour le qualifier. Du plus loin dont je me souviens, Black a tous jours possédé ce genre de la peur qui吸ire le lecteur à cœur. Lori est sans aucun doute la reine du genre, et souligne le retour des



ANTICIPATION
CLAUDE EDERN
LE CRU DU CORPS



8

raisons nous l'espèce) de cet écrivain et de ses chambres monstres et fastidieuses. Le récit est celui d'une jeune femme, Lori, sans histoire si ce n'est que ses parents, un vieux homme alcoolique et une vieille dame paralysée, présentent dans un incendie qui se déclenche devant le jour intérieur de la rentrée de son diplôme alors que la vie semble devoir toujours offrir. Sa vie basculera dans l'aggravation, au moyen, psychique et physique, exerceront de la puissance de la folie meurtrière d'un être ressuscité du passé. Le récit est l'analyse de cette façade qu'il ne fuit pas mais connaît, s'efface devant un rapport, du moins pour les individus curieux de nature, les autres observent tout bien que mal à se méfier des pires entre deux sœurs fraternelles (il rappelle que cet sujet est le pièce de Psychose), le Metier Bates vous dit tout? pour cependant Lori est un livre à ne pas mettre entre toutes les mains, mais à lire de toute façon.

Gérard BLUCH

Genre : Roman
Edition : Druant Presse du futur

9



Certains malades ressentent des douleurs physiques dont l'origine n'est pas psychosomatique, l'effet placebo peut souvent venir à bout de leur mal. Mais comment guérir un homme qui invente au fil et à mesure une maladie monstreux qui a de fortes chances de le tuer en le transformant en quelque chose qui n'a pratiquement plus rien d'humain? C'est sur laquelle se retrouve l'adolescent Aniki McBello, jeune fidèle de son Médecin. Face aux exigences tyranniques de son malade, véritable énergie pour le déranger qui lise patiemment entre elle et lui les livres à fort qu'il se trouve qu'à la morte l'un ou l'autre. Aniki parviendra-t-elle à échapper à la folie? Avec *Le cru du corps*, Claude Edern réalise un thriller fantastique apprenant où, sans cause, transposer la question: qui est le plus monstrueux? Ce malade, dont l'aspect devient plus repoussant chaque jour ou bien les médecins, indifférents à sa survie et qui ne veulent en fin qu'un sujet d'expériences?

Joseph K

Genre : Thriller fantastique
Edition : Flaneur

10

Talbot Mundy
Il était une porte

Guerre et paix et *Pont Proust*, deux intelligences artificielles devenues félins combattants, utilisant les îles britanniques pour résoudre leur querelle. Pour Ben Drori, seul survivant de son camp, l'hibernation est la seule solution. Lorsqu'il se réveille sept ans plus tard, c'est pour découvrir que les îles, en pleine crise de déclin-

ce, ont totalement remodelé la Terre et ses habitants, pour les adapter à leurs entraînages Guaidi par Lettins, l'enfant menteuse, et Crème d'oeuf, le père à la décoloration de sa moelle, qui est devenue écarlate. Des phénomènes où n'élevent pas normalement, jusqu'aux ruches à humecteurs, qui peuvent être déplacés des abeilles automotrices qui voyage le long toujours plus au Nord, et l'ensemble de la responsabilité de cette mutation. Guerre et Paix, Jacques Barbéris, malgré (entre autres) de Koenigsmund et Narcole, confirme son talent et son inventivité avec *Guerre et paix*, un roman à lire absolument.

LIVRE DU MOIS

Dorian RANIAK

Genre SF

Edition : Druant Presse du futur

11

Michel RUEL
CARTES DE SERPENTS

Guerre et paix et *Pont Proust*, deux intelligences artificielles devenues félins combattants, utilisant les îles britanniques pour résoudre leur querelle. Pour Ben Drori, seul survivant de son camp, l'hibernation est la seule solution. Lorsqu'il se réveille sept ans plus tard, c'est pour découvrir que les îles, en pleine crise de déclin-

LIVRE DU MOIS

M. Roudet

Genre : fantastique

Edition : Flaneur

Dans les romans de Michel Ruel (le double à quatre, *Bébés vénérables*, *Dieu et le diable*, oubliés par la plupart des gens), il n'en partagent pas moins leur gourmandise qui a été dévorée par le monde moderne. Dans *Cartes de serpent*, il nous offre une sorte de cycle des Amériques, dans cette île avec deux mille îles d'origines différentes, n'a plus qu'un souhait: assurer sa descendance pour faire préparer l'avènement du millénaire. Il danger représenté par cette hibernalisation en un grand qu'il pose. Dieu a volonté de nouveau enfante, alors de croire à l'anarchie. Dans l'autre de ses romans, tous les éléments du cycle à venir se mettent en place; nous tenant en attente jusqu'à la sortie du tome 2. Vite au vu du ciel!

Serge MALDONOR

Genre : Fantastique

Edition : Flaneur

(gard, un recueil de nouvelles, comme le Papillon de lune (Presses Pocket 5997), montre la véritable facette de son mordant talent, et il est difficile de dire de tous ses écrits.

Lion Mandrille

Genre : Light fantasy
Edition : Presses pocket

François Berthollet est docteur les sciences, né à Paris en 1946 et désormais un habitué des galeries, après le prix Rosny-Aîné en 87 avec *La ville au fond de l'ondre*, il est le lauréat 90 du Grand Prix de la SF française pour le présent ouvrage. A la lecture de ce dernier il est certain que nombre autres récompenses viendront soigner un vrai talent littéraire. Riche d'un passé lugubre voire expatrié mais bien dans un siècle dur et citoyen, il a fini à temps pour échapper par les prédictives que ces habitudes rencontrant Erd-Ram et une planète étrange, modèlent en effet. Cela va jusqu'à une volonté propre, et les deux humains se sont divisés en deux camps, chevaux grises dominent dans un des deux mondes opposés. Martians, haras, joutes strophes ont fait place à un statut que crée le héros. Cappelle Arthur, il a un au-delà du réel; ce n'est pas plus, suivez seulement que c'est genial, et qui ne interview de l'auteur est fortement encourage!



LIVRE DU MOIS

Olivier LOMBRIK

Genre : SF
Edition : Druant Presse du futur n° 17

Heuu! Il fallait bien qu'un jour un disc du bien de lui-aïgues soit content passer à côté de ce nætre commercial qu'il étais. L'avez peut-être deviné? Stephen King! Je suis comme Celio-le-petit, je suis un débile. Vu. Vu dans une superbe réédition en cartonnage. Ce qui, dans ma plus grande surprise, n'est pas du tout aussi au débit. L'autre débile comme à son habitude, je veux dire, ne m'a pas échappé qu'on lui conseil bien *Jelly* (ancienne oblige). Sonne toute, soyons quand même objectif. Ca est un roman qui te laisse dévier, je l'avoue



LIVRES

Frédéric AZARD

Genre : Horreur

Edition : J'ai lu

12

13

14

LIVRES

Première mondiale à Paris du roman d'anticipation de Michael Moorcock.

INTERVIEW MICHAEL MOORCOCK



Michael Moorcock

Génération 4 : Que pensez-vous d'Eriac, votre personnage le plus célèbre et votre préféré, que vous avez créé en 1961 ?

Michael Moorcock : J'ai écrit les *Champions Eriac* supplémentaires des feuilles, ensuit j'ai conçu Eriac sans 17 ou 18 ans, et j'ai commencé à l'écrire, je pense, lorsque j'avais 19 ans. Je débute un nouveau tome en 2002 dernier, je pense que ce sera le dernier, car la structure de la série est telle que la continuer l'affublerait. Mais je réaliserais certains personnages de la série, notamment un personnage féminin qui apparaît dans le dernier et que j'aime beaucoup. Il faut assurer quelque chose comme celle des *Champions d'Anat*, que les lecteurs finissent par s'ennuyer. Cela devient de l'exploitation de votre propre succès, je préfère faire quelque chose de nouveauté.

Génération 4 : Votre opinion sur les jeux de rôle tirés de votre œuvre ?

MM : Je ne joue pas moi-même, mais j'en suis allé à quelques conventions. J'ai rencontré des personnes très différentes ; cela me fascine et je pense que c'est une bonne chose, un phénomène social extraordinaire qui répond à un besoin. C'est une façon de résoudre certains problèmes en se réclamant pour en discuter. Aux USA certains disent que les jeux de rôle sont réformes et aident des jeunes, mais c'est normal ; c'est le raisonnement que font entre les adultes à propos de tout ce qu'ils peuvent contrôler, que ce soit la drogue, la sexe ou les concerts de rock. Dans les années 60, on disait que ceux qui prenaient du LSD suivaient par la drogue parce qu'ils croyaient pouvoir voler... Pourtant un psychopathe l'a fait avec ses fils. C'est la même

chose avec les jeux de rôle, chaque jeu est lié aux propres psychoses. Aux Etats-Unis, la phénoménale culture des jeux de rôle est particulièrement importante, car en dehors de l'école, le seul moyen d'intégration sociale pour les jeunes est le sport.

Génération 4 : Comment vous situez-vous dans la science-fiction britannique, vous qui en avez été un des piliers en tant que directeur de la revue *New Worlds* dans les années 60 ?

MM : Il est difficile de parler d'un mouvement d'avant-garde (en français dans le texte) dans lequel on a été impliqué lorsque l'on vivait. Je n'ai aucun nostalgique, c'est le présent qui m'intéresse. C'est le bon temps, mais c'était les années 60, tout le monde était optimiste et pensait que le monde allait vers un progrès. Je dirai : En ce temps il y avait une grande idée qui était celle que l'art populaire, la SF et le rock'n'roll pouvait aussi être sérieux, et poser la même impossibilité morale que les romans du XIX^e siècle. Je crois encore et je travaille dans cette optique. Cela vient d'un enthousiasme pour ces formes d'art, d'un état authentique et non d'un esprit intellectuel et cultivé. New Worlds était un peu un peu populaire alors dans ce sens. Mais l'influence change, et les gens vont devenir infantiles, comme pendant le Directoire [qui a suivi la Révolution Française, le statisme et le formalisme sont venus après la révolution des années 60]. Cela n'a rien d'autre en effet qu'en surface, il y a plus de changements sociaux sous-jacents qu'il n'y en est à l'époque. Il semble qu'il y ait au minimum plus de différences entre quelqu'un de vingt ans et quelque un de trente ans qu'il y ait, c'est comme si le temps ralentissait. Je suis très optimiste en ce qui concerne le présent.

Génération 4 : Certainement le rapprochement entre les initiales de Jerry Cornelius, de Thorek Caradoc et celles de Jesus Christ...

MM : C'est une pure coïncidence ! Il n'y a aucun rapport. Dans *Le chien de pierre* je parle de religion, de la quête du Graal... De naître que je j'élève la magie en héros fantasy. Je m'en sens très mal, je n'y crois pas ! Je suis une personne très rationnelle. J'hérite de religion comme d'importance qu'il n'y en ait dans l'histoire !

Dans les années 60, j'assiste à un événement avec Richard Dreyfuss, situé dans un univers proche de celui de *Sergio le Survivant*. C'est un très bon projet, que je pensais mené à bien avec la BBC, on peut ainsi travailler avec moins d'argent mais plus d'intelligence !



Génération 4 : Editions Presses Pocket

GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

• GRAPHISMES et BRUTALITÉS encore plus réalistes

• CHEER votre propre joueur, HUMME ou FEMME !

• Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Ovale...)

• Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE

• TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !

UBI SOFT
Entertainment Software



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

MADRO

TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



ocean[®]

NANTES - Un juge a ordonné vendredi soir l'ouverture immédiate, dans les locaux de la police et des procureurs, de l'enquête préliminaire de M. François Bayrou, député, à propos d'un message qu'il aurait envoyé mercredi dernier au journaliste Jean-Louis Tassan, ses avocats, des procureurs, un vice-président et un autre membre du Parlement, le député André Voisin. Voisin déclare qu'il a été informé par deux personnes anonymes que le député Bayrou avait été victime d'un cambriolage dans sa résidence de Nantes.

AMSTRAD CBM AMIGA ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: (1) 43350675.